

Jogo de tabuleiro autoral como instrumento de mediação da memória cultural e territorial em Aracati

Original board game as a tool for mediating cultural and territorial memory in Aracati

**Ingrid de Castro Gondim¹, Iasmim de Castro Gondim¹, João Vitor da Silva¹,
Andressa Bezerra Ferreira¹, Samuel Levi Silva de Oliveira¹**

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)

{ingrid.castro08, iasmim.gondim08, joao.vitor.silva61}@aluno.ifce.edu.br
{andressa.ferreira, samuel.oliveira}@ifce.edu.br

Resumo. Introdução: A preservação da memória cultural local exige estratégias de mediação que aproximem diferentes públicos do patrimônio histórico e imaterial. Jogos de tabuleiro podem atuar como dispositivos de representação cultural e engajamento social. **Objetivo:** Apresentar um jogo de tabuleiro autoral e analisar seu potencial para a valorização da memória cultural e territorial da cidade de Aracati, no litoral leste do Ceará. **Etapas:** O jogo foi desenvolvido por meio de uma abordagem iterativa, envolvendo pesquisa cultural, design e prototipação, e sessões de teste com observação direta. Participaram cerca de 30 pessoas em mais de cinco encontros. **Resultados Preliminares:** Os playtests indicam o potencial do jogo como instrumento de mediação cultural, promovendo engajamento com personagens históricos, interação em torno de narrativas locais e construção coletiva de significados.

Palavras-Chave jogos de tabuleiro; memória cultural; patrimônio imaterial; mediação cultural.

Abstract. Introduction: Preserving local cultural memory requires mediation strategies that connect different audiences to historical and intangible heritage. Board games can act as tools for cultural representation and social engagement. **Objective:** To present an original board game and analyze its potential for valuing the cultural and territorial memory of the city of Aracati, on the east coast of Ceará, Brazil. **Steps:** The game was developed through an iterative approach, involving cultural research, design and prototyping, and testing sessions based on direct observation. Approximately 30 participants took part in more than five sessions. **Preliminary Results:** The playtests indicate the game's potential as a cultural mediation tool, promoting engagement with historical figures, interaction around local narratives, and collective meaning-making. **Keywords** board games; cultural memory; intangible heritage; cultural mediation.

1. Introdução

A cidade de Aracati, localizada no litoral leste do Ceará, é um importante centro histórico e cultural do Nordeste brasileiro. Fundada no século XVIII como entreposto comercial ligado ao ciclo da produção de charque, acumulou ao longo de sua história um rico acervo

material e imaterial: sobrados e casarões de arquitetura colonial, lendas de tradição oral, figuras históricas de repercussão regional e nacional e tradições populares que conformam uma identidade cultural singular. O reconhecimento desse patrimônio levou o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) a tombar o conjunto arquitetônico e paisagístico da cidade, reforçando a relevância de Aracati no campo da preservação histórica e cultural.

No entanto, o tombamento formal não é suficiente para garantir a transmissão viva desse patrimônio às novas gerações. O esquecimento manifesta-se na perda do conhecimento sobre personagens históricos, na descontinuidade das narrativas orais e no distanciamento afetivo das comunidades em relação aos seus referenciais culturais. Diante disso, torna-se fundamental desenvolver instrumentos de mediação cultural acessíveis, atrativos e capazes de engajar diferentes públicos.

O jogo, nesse contexto, emerge como um desses instrumentos. Huizinga [2000] argumenta que o jogo constitui elemento fundamental da cultura, responsável pela construção de espaços simbólicos nos quais valores, narrativas e práticas sociais são experimentados coletivamente. A partir dessa perspectiva, jogos digitais e analógicos podem funcionar como espaços de transmissão de saberes e fortalecimento de identidades culturais. Jogos de tabuleiro favorecem interação social presencial e imersão narrativa, sendo relevantes em contextos educacionais e comunitários. Estudos recentes indicam que esses jogos aproximam participantes de elementos históricos e culturais por meio de experiências lúdicas e interativas, configurando-se como ferramentas eficazes de educação patrimonial [Christóvão, Gusso e Schmidt, 2026].

É nessa intersecção entre ludicidade, cultura local e design de jogos que se insere Aracati: Guardiões da Memória, desenvolvido como proposta de valorização e difusão do patrimônio imaterial de Aracati. O jogo busca tornar esse patrimônio acessível e significativo para diferentes públicos, investigando como mecânicas, dinâmicas e narrativas lúdicas podem contribuir para a representação da memória coletiva do território. Para tanto, este artigo descreve o design do jogo, analisa seus elementos simbólicos e culturais e discute os resultados qualitativos das sessões de *playtest* realizadas.

2. Trabalhos Relacionados

A utilização de jogos como ferramentas de mediação cultural e educação patrimonial tem sido investigada sob diferentes perspectivas. No campo dos jogos de tabuleiro com foco educacional e cultural, Melo e Silva [2021] propuseram um jogo voltado ao ensino e à valorização do folclore brasileiro. O trabalho parte da premissa de que a ludicidade favorece a socialização e a construção de pensamento, demonstrando que mecânicas de tabuleiro podem estimular o aprendizado cultural de forma acessível e engajadora. Essa perspectiva aproxima-se do presente estudo ao compreender o jogo como meio de valorização cultural.

Christóvão, Gusso e Schmidt [2026] analisam o potencial dos jogos de tabuleiro como instrumentos de mediação no ensino e na valorização do patrimônio cultural, argumentando que dinâmicas lúdicas e narrativas transformam conteúdos culturais em experiências participativas e significativas. Os autores concluem que esse tipo de jogo amplia o diálogo entre comunidade e patrimônio, fortalecendo vínculos afetivos e a valorização da memória coletiva, perspectiva plenamente alinhada ao que Aracati:

Guardiões da Memória busca promover.

No âmbito dos jogos digitais com temática regional nordestina, Bastos e Dutra [2020] desenvolveram *Lampião: a carreira*, jogo *mobile* de corrida infinita que revisita a história do cangaceiro Virgulino Ferreira e a cultura do sertão pernambucano. O estudo evidencia o papel dos jogos na disseminação de narrativas culturais regionais, e demonstra como elementos simbólicos podem ser incorporados à mecânica e à estética de um jogo. Embora de natureza digital, a iniciativa compartilha com o presente trabalho a motivação de dar visibilidade a uma cultura específica por meio do design de jogos.

De forma semelhante, Pereira et al. [2024] relatam o desenvolvimento de um jogo 2D voltado à preservação da história e cultura de um município da região Amazônica. O trabalho reforça a viabilidade e a relevância de projetos autorais com foco em territórios específicos, destacando a importância da pesquisa histórica e cultural como base para o design de jogos, metodologia convergente com a abordagem do presente trabalho.

No campo dos jogos de tabuleiro como instrumentos de ensino-aprendizagem, Caputo e Martinhago [2024] apresentaram o jogo *Computados*, voltado ao ensino de História da Computação. Os autores demonstraram, por meio do modelo MEEGA+, que jogos de tabuleiro impactam positivamente a motivação, a aprendizagem e a retenção do conhecimento. De forma complementar, Prado e Alves [2025] argumentam que esses jogos funcionam como linguagem eficaz para o ensino de conteúdos territoriais e geográficos, aproximando conceitos abstratos da experiência dos jogadores.

Apesar dos avanços apresentados na literatura, observa-se que muitos trabalhos concentram-se em jogos digitais ou em abordagens educativas generalistas, havendo ainda uma lacuna em estudos que articulem jogos de tabuleiro autorais, memória cultural local e representação territorial. Nesse sentido, o presente trabalho se distingue ao propor um artefato lúdico analógico que integra três dimensões: a preservação de patrimônio imaterial de uma cidade nordestina específica, a utilização de personagens históricos reais como agentes jogáveis e a construção de mecânicas alinhadas simbolicamente aos elementos culturais e históricos do território. Dessa forma, o estudo contribui para pesquisas sobre jogos como dispositivos de representação cultural no contexto brasileiro.

3. Metodologia e Desenvolvimento do Jogo

O desenvolvimento do jogo seguiu uma abordagem iterativa de *game design* na qual mecânica e narrativa cultural foram concebidas de forma articulada, isto é, cada elemento do jogo foi estruturado para que sua função lúdica correspondesse a um significado cultural real. A metodologia compreendeu três etapas principais: pesquisa histórica e cultural; design, prototipação e refinamento iterativo dos componentes; e *playtest* com observação direta.

A etapa de pesquisa cultural envolveu o levantamento de informações sobre a história de Aracati, seus personagens, locais e lendas, com base em registros institucionais, literatura local, relatos orais e acervos documentais. A seleção dos elementos incorporados ao jogo considerou três critérios principais: relevância para a memória cultural do município, possibilidade de tradução para mecânicas jogáveis e diversidade temática entre personagens, lugares e narrativas. Esse procedimento buscou evitar uma seleção arbitrária dos conteúdos culturais, tratando o patrimônio local como base para mecânicas, objetivos e interações do jogo.

O resultado desse processo de design é um jogo competitivo para 2 a 6 jogadores, cujo objetivo é acumular Pontos Culturais ao explorar locais históricos, utilizar recursos e interagir com narrativas associadas à memória de Aracati. A partida ocorre em turnos, nos quais os jogadores se deslocam pelo tabuleiro, ativam efeitos de casas, enfrentam desafios e interagem com cartas narrativas. A vitória ocorre pelo acúmulo de Pontos Culturais, enquanto o avanço excessivo do Medidor da Cheia representa uma condição coletiva de perda, associada ao esquecimento progressivo da memória local.

O tabuleiro reproduz locais históricos da cidade, organizados em categorias funcionais, como obtenção de recursos, desafios narrativos e resolução de penalidades. Os personagens jogáveis são inspirados em figuras históricas reais, cada um com habilidades associadas às suas trajetórias.

As Cartas de Lenda estruturam o eixo narrativo do jogo, articulando desafios, escolhas estratégicas e blefe em torno de lendas populares de Aracati. A mecânica de blefe associada a essas cartas promove situações de interação e negociação entre os participantes, estimulando a construção coletiva de significados em torno das lendas locais. Complementarmente, as Cartas de Dificuldade introduzem obstáculos persistentes, representando desafios simbólicos relacionados à preservação da memória cultural.

O Medidor da Cheia constitui o principal elemento de tensão do jogo. Sua concepção parte de uma dupla referência histórica e simbólica: as recorrentes inundações do Rio Jaguaribe e a metáfora do esquecimento como processo progressivo. Ao traduzir essa relação em uma mecânica de crise, o jogo sugere que a perda do patrimônio cultural ocorre como degradação contínua, exigindo esforço coletivo. Assim, mesmo em um jogo competitivo, os jogadores compartilham o interesse de preservar a memória da cidade, abrindo espaço para negociações e deliberações espontâneas.

A prototipação foi conduzida de forma artesanal e iterativa, com componentes físicos produzidos manualmente e submetidos a revisões sucessivas a partir das observações coletadas nas avaliações experimentais. Esse ciclo de teste e refinamento foi parte constitutiva do método de design adotado, orientando decisões sobre balanceamento, custos e clareza das regras a partir da experiência real de jogo, em diálogo com as necessidades dos jogadores e os objetivos do projeto.

4. Resultados Preliminares e Discussão

O jogo foi submetido a mais de cinco sessões de *playtest*, com cerca de 30 participantes de perfis variados, incluindo jovens, adultos e estudantes com diferentes níveis de familiaridade com jogos de tabuleiro e com a história de Aracati. As sessões foram conduzidas por observação direta, com registro de anotações sobre dúvidas recorrentes, interações entre jogadores, decisões estratégicas e momentos de engajamento com os elementos culturais do jogo. A análise desses registros teve caráter qualitativo e exploratório, sendo organizada em três eixos principais.

O primeiro eixo refere-se ao engajamento dos jogadores com os personagens históricos. Em todas as aplicações, observou-se interesse espontâneo pelas trajetórias dos Filhos Ilustres (figuras históricas de destaque local), especialmente as menos conhecidas. Em diversos momentos, os participantes interromperam a partida para buscar informações adicionais, sugerindo potencial de mediação cultural e estímulo ao interesse pelo patrimônio histórico.

O segundo eixo diz respeito ao potencial narrativo da mecânica de blefe. A Tentação, presente nas Cartas de Lenda, revelou-se um momento central de expressão cultural, no qual os jogadores são incentivados a formular, interpretar e negociar narrativas associadas às lendas locais. Em sessões com participantes da região, a mecânica gerou discussões espontâneas, estimulando trocas de interpretações entre os jogadores. Esse achado corrobora Melo e Silva [2021] quanto ao potencial dos jogos de tabuleiro para o ensino e a valorização cultural, apontando o blefe como mecanismo de produção de sentidos coletivos em torno da narrativa oral.

O terceiro eixo relaciona-se ao Medidor da Cheia. Apesar da estrutura competitiva do jogo, sua progressão gerou deliberação compartilhada e cooperação tática informal. Quando se aproximava dos níveis críticos, os jogadores passaram a priorizar estratégias que evitassem seu avanço. Esse comportamento evidencia que a metáfora do esquecimento coletivo ressoa de forma afetiva, gerando responsabilidade compartilhada pela preservação da memória cultural.

Em síntese, os resultados preliminares indicam que Aracati: Guardiões da Memória apresenta potencial para despertar interesse pelo acervo cultural local e criar espaços de diálogo em torno de lendas, personagens e locais históricos.

5. Conclusão e Trabalhos Futuros

Este artigo apresentou Aracati: Guardiões da Memória, um jogo de tabuleiro autoral desenvolvido como proposta de mediação e valorização da memória cultural e territorial da cidade de Aracati. O trabalho sugere que jogos de tabuleiro analógicos podem atuar como dispositivos de representação e transmissão cultural, articulando entretenimento, identidade territorial e valorização do acervo imaterial.

A principal contribuição do jogo está na articulação entre design lúdico e fundamentação cultural. Personagens, locais, cartas e mecânicas foram desenvolvidos a partir de referências históricas e simbólicas de Aracati, permitindo que a experiência funcione como entretenimento e, ao mesmo tempo, como proposta de mediação do patrimônio local.

Os resultados qualitativos das avaliações experimentais, com cerca de 30 participantes em mais de cinco encontros, indicam engajamento com os personagens históricos, interação em torno das lendas e senso de responsabilidade coletiva associado ao Medidor da Cheia. Por se tratar de uma avaliação exploratória, esses resultados não permitem generalizações amplas, mas sugerem que o jogo apresenta potencial como instrumento de mediação cultural, com espaço para aprimoramentos futuros.

Como trabalhos futuros, pretende-se ampliar as aplicações com estudantes e comunidades locais, além de adotar instrumentos quantitativos para avaliar qualidade, motivação e aprendizagem. Em paralelo, o baralho de cartas será expandido com novas narrativas locais, ampliando o repertório cultural do jogo. Por fim, investiga-se a viabilidade de adaptar o jogo para contextos educacionais formais, como recurso complementar ao ensino de história e cultura regional nas escolas públicas da região.

6. Agradecimentos

Os autores agradecem à Rede Interset-CE, ao IFCE - Campus Aracati e aos participantes dos *playtests* pelas contribuições ao desenvolvimento do jogo.

7. Referências Bibliográficas

- CAPUTO, Matheus; MARTINHAGO, Adriana Zanella. Computados: Um jogo de tabuleiro para auxiliar no ensino aprendizagem de História da Computação. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 23., 2024, Manaus. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. p. 1385–1396. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2024.240752>.
- PRADO, Caroline Costa; ALVES, Adriana Olívia. Avance uma casa: Jogos de tabuleiro como linguagem para o ensino de geografia. *Revista Tocantinense de Geografia*, v. 14, n. 33, p. 214–237, 2025. DOI: <https://doi.org/10.70860/rtg.v14i32.19363>.
- PEREIRA, Jaqueline G. et al. Preservação da História e Cultura de um Município da Amazônia Tocantina a partir de um Jogo 2D. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 23., 2024, Manaus. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. p. 630–639. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2024.240501>.
- MELO, Jairton Felix Cavalcante de; SILVA, Bruno Correia da. Lendas do Brasil: Uma proposta de jogo de tabuleiro para o ensino e valorização do folclore e da cultura nacional. In: *Trilha de Educação – Artigos Curtos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2021. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 701–704. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19712.
- CHRISTÓVÃO, Arthur Henrique Olschowsky; GUSSO, Luana de Carvalho Silva; SCHMIDT, Albano Francisco. Jogos de tabuleiro como ferramenta na educação patrimonial. *Cadernos Cajuína*, v. 11, n. 2, p. e2058, 2026. DOI: <https://doi.org/10.52641/cadcajv11i2.2058>.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- BASTOS, Michael Lopes; DUTRA, Claudia Leticia Ferraz. "Lampião: a carreira": uma parte da história do sertão e do rei do cangaço revivida em um jogo de corrida infinita. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 19., 2020, Recife. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 500–503.