

Jogo de Tabuleiro Como Ferramenta de Valorização e Preservação da Cultura de Fortim

Board Game as a Tool for the Appreciation and Preservation of Fortim's Culture

Guilherme E. R. Silva¹, Samuel L. S. de Oliveira¹, Andressa B. Ferreira¹

¹Instituto Federal do Ceará (IFCE)

guilherme.rocha04@aluno.ifce.edu.br, {samuel.oliveira,
andressa.ferreira}@ifce.edu.br

Resumo. Introdução: Jogos analógicos tornam a cultura mais concreta e compreensível por meio da interação direta, funcionando como uma ponte de aprendizado acessível e dinâmico. **Objetivo:** Apresentar o desenvolvimento, teste e resultados preliminares de um jogo que valoriza a cultura econômica de Fortim. **Etapas:** O projeto consiste em um jogo de tabuleiro que foi aplicado a 23 estudantes do ensino médio, ensino médio técnico e alunos da graduação com análise qualitativa. **Resultados Preliminares:** Os resultados apresentam que o jogo possui potencial para ser utilizado como uma ferramenta de valorização e preservação cultural.

Palavras Chave: Jogo de Tabuleiro, Cultura Local, Valorização Cultural, Jogos Analógicos.

Abstract. Introduction: Analog games make culture more concrete and understandable through direct interaction, functioning as an accessible and dynamic learning bridge. **Objective:** To present the development, testing and preliminary results of a game that values the economic culture of Fortim. **Methods:** The project consists of a board game that was applied to 23 high school, technical high school, and undergraduate students, with qualitative analysis. **Preliminary Results:** The results indicate that the game has the potential to be used as a tool for cultural appreciation and preservation.

Keywords: Board Game, Local Culture, Cultural Appreciation, Analog Games.

1. Introdução

Os jogos funcionam como ferramentas práticas que tornam a cultura mais concreta e fácil de compreender por meio da interação direta. Desse modo, Huizinga (2019) argumenta que o jogo ocupa uma posição central na sociedade por ser algo observável e fácil de definir na prática. Enquanto a cultura é um conjunto de significados subjetivos construídos ao longo do tempo, o jogo se destaca como um fenômeno mais objetivo e acessível a diferentes contextos.

A partir dessa perspectiva, pode-se compreender que um jogo não se trata apenas de entretenimento e diversão, mas também deve ser entendido como um elemento fundamental na construção de práticas culturais. Ao considerá-lo como base da cultura

humana, é possível analisar como diferentes tipos de atividades lúdicas refletem e influenciam aspectos sociais, econômicos e históricos de uma comunidade. Conforme destacam Santana et al. (2018), a utilização da cultura local como recurso de produção para jogos reforça sua valorização e funciona como uma estratégia lúdica para difundir o conhecimento e promover a identificação social.

Dessa forma, os jogos analógicos se destacam por sua materialidade, pois podem ser manipulados e observados diretamente pelos jogadores. Essa característica os torna importantes ferramentas para compreender conceitos culturais ao transformar ideias abstratas em representações concretas, como peças e tabuleiros que simbolizam práticas históricas. Assim, o jogo analógico atua como uma ponte entre os jogadores e esses elementos. Nesse contexto, Gallo (2007) reforça que o jogo se manifesta como um fenômeno da cultura e um veículo de comunicação cujas marcas traduzem as preferências e a fisionomia de uma sociedade.

Embora existam trabalhos que utilizem jogos para abordar manifestações culturais, ainda são pouco exploradas propostas que representem a cultura econômica de municípios específicos por meio de mecânicas estratégicas de jogos de tabuleiro. Nesse sentido, este artigo tem como objetivo apresentar um jogo voltado à valorização cultural do município de Fortim, localizado no litoral leste do estado do Ceará. A proposta baseia-se na cultura econômica local, abordando suas três principais atividades: turismo, agricultura e pesca. O projeto tem como público-alvo adolescentes do ensino médio, podendo também ser utilizado na educação fundamental e determinados cursos de graduação. Ademais, este artigo descreve os elementos do jogo, como mapa, cartas e mecânicas, além de apresentar uma avaliação preliminar realizada com estudantes do ensino fundamental II, médio e graduação.

2. Trabalhos Semelhantes

Ao longo dos anos, observa-se um aumento expressivo na utilização de jogos, tanto digitais quanto analógicos, no âmbito acadêmico. Esses recursos vêm sendo utilizados como ferramentas para contribuir com diferentes problemas da sociedade, dentre eles a desvalorização da cultura no meio social.

Silva (2022) analisa a relação entre jogos digitais e a valorização da identidade cultural por meio de uma revisão sistemática da literatura. Os resultados indicam que os jogos podem representar práticas, saberes e narrativas locais, contribuindo para a preservação da memória cultural e para a aproximação entre diferentes gerações.

De forma semelhante, Melo e Silva (2021), no jogo de tabuleiro *Lendas do Brasil*, utilizam elementos do folclore nacional, como personagens, costumes e tradições, para promover uma experiência lúdica voltada à valorização da cultura brasileira.

Além disso, Rozendo e Guerra (2023) apresentam a capoeira como uma importante manifestação cultural, destacando seu potencial para promover o desenvolvimento físico, cognitivo e social, além de contribuir para a preservação da identidade cultural.

Apesar dessas contribuições, observa-se pouca exploração de jogos de tabuleiro voltados à representação da economia cultural de municípios específicos por meio de mecânicas que simulem as dinâmicas econômicas características dessas localidades. Nesse contexto, este trabalho propõe uma abordagem baseada na economia local de

Fortim, utilizando mecânicas estratégicas para representar atividades como pesca, turismo e agricultura, permitindo que os jogadores interajam com esses elementos durante a partida e fortalecendo a compreensão e a valorização da identidade local.

3. O Jogo

O jogo produzido neste artigo consiste em um jogo de tabuleiro analógico, desenvolvido de forma autoral, com uma proposta lúdica voltada à valorização da economia cultural local de Fortim. Inicialmente, foi proposto um jogo voltado à valorização de aspectos históricos do município. No entanto, devido à escassez de fontes confiáveis, a proposta foi reformulada. A partir dessa reformulação, surgiu a ideia do jogo atual, que passa a utilizar como base as três principais atividades econômicas do município – turismo, agricultura e pesca – integrando esses elementos à proposta lúdica.

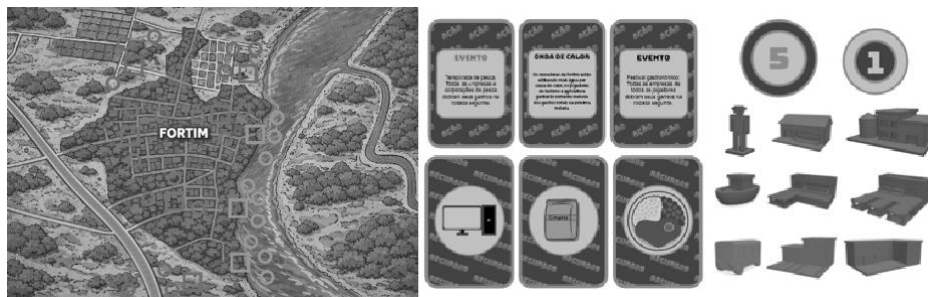


Figura 1: Mapa do jogo, cartas de ação e recurso, tokens e miniaturas de agricultura, pesca e turismo

Durante a partida, os jogadores utilizam trabalhadores, recursos temáticos e a moeda do jogo para construir e evoluir suas empresas, exigindo estratégias cada vez mais complexas ao longo da partida. O jogo pode ser disputado por 2 a 3 jogadores e apresenta mecânicas acessíveis, como alocação de trabalhadores, colocação de peças, cartas de comando, compra fechada, gerenciamento de mão, uso de rendimentos e mercado. Essas mecânicas foram selecionadas por permitirem representar, de forma simplificada, o funcionamento da economia local. A alocação de trabalhadores simboliza a distribuição da mão de obra entre os setores de pesca, turismo e agricultura, enquanto o gerenciamento de recursos e a evolução das construções representam o investimento necessário para o crescimento dessas atividades econômicas. Os jogadores competem para obter a maior quantidade de pontos ao longo de aproximadamente 10 rodadas. Ao final, somam-se todos os pontos adquiridos, e vence aquele que obtiver a maior pontuação.

Do ponto de vista cultural, o jogo valoriza a cultura local de Fortim ao representar seus principais setores econômicos — pesca, turismo e agricultura — presentes na história e no cotidiano da cidade, **que continuam desempenhando papel fundamental na economia do município**. Ademais, o jogo incorpora elementos culturais de forma mais aprofundada por meio de suas mecânicas. As cartas de evento, por exemplo, incluem situações inspiradas na realidade local, como o festival gastronômico, que impacta diretamente a produção de todos os jogadores ao simular o aumento da movimentação econômica na cidade. Da mesma forma, eventos como a temporada de pesca refletem práticas reais da região, influenciando o desempenho dos jogadores que atuam nesse setor. Os recursos utilizados para expandir trabalhadores, empresas e corporações

também foram definidos de modo a representar, de forma abstrata, os investimentos necessários para o desenvolvimento das atividades econômicas.

As diferentes atividades econômicas também são representadas com dinâmicas próprias, exigindo estratégias específicas para cada área, o que reforça suas particularidades no contexto local. Além disso, o sistema de evolução de trabalhadores para empresas e corporações simula o crescimento econômico e o desenvolvimento de negócios, aproximando a experiência do jogo da realidade vivida no município. Dessa forma, o jogo não apenas apresenta elementos culturais, mas permite que os jogadores interajam com eles de maneira prática e estratégica.

4. Testes e Resultados Parciais

Os testes foram realizados de forma voluntária e anônima com turmas do ensino médio, ensino médio técnico e alunos da graduação. Dessa forma, a amostra foi composta por 21 estudantes com idade entre 15 e 30 anos. O objetivo foi avaliar o nível de complexidade do jogo e seu potencial de relevância cultural como intermediador. Por motivos de falta de locomoção, a pesquisa ocorreu na cidade de Jaguaruana e foi executada em duas turmas da escola EEEP Francisca Rocha Silva e uma turma da escola EEMTI Francisco Jaguaribe, sendo abordada durante aulas multidisciplinares para não atrapalhar a rotina de estudos dos alunos. Já a aplicação com os graduandos foi realizada na sala de jogos do IFCE Campus Jaguaruana, com estudantes do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Durante os testes, adotou-se uma abordagem moderada com os alunos, guiando-os para que compreendessem o jogo mais rapidamente e para que as partidas ocorressem de forma fluida. Assim, ao longo das partidas, foram observados aspectos relacionados à compreensão das mecânicas, percepção dos elementos culturais, interação entre os jogadores e interesse pela experiência de jogo.



Figura 2: Alunos graduandos e participantes jogando

Durante as partidas, observou-se que os participantes discutiam estratégias relacionadas à administração dos recursos e demonstravam compreender a relação entre as atividades econômicas representadas e a proposta cultural do jogo, indicando engajamento durante a experiência.

Em seguida, após cada partida, os participantes responderam a um questionário composto por perguntas abertas e fechadas, utilizado para avaliar a percepção sobre o jogo, a clareza das regras, as mecânicas e seu potencial como ferramenta de valorização cultural. As respostas indicaram boa aceitação da proposta, sendo que a maioria dos participantes considerou adequadas a seleção dos temas culturais e sua representação nas

mecânicas. Nas respostas abertas, destacaram-se elogios à organização do jogo, às cartas, ao mapa e à forma como a pesca, o turismo e a agricultura foram integrados à experiência. Além disso, a maior parte dos participantes afirmou que o jogo despertou interesse pela cultura de Fortim e que jogaria novamente, sugerindo que a interação com as mecânicas contribuiu para aproximar os jogadores dos elementos culturais representados. Por outro lado, cerca de 14,3% dos participantes apontaram alta complexidade nas regras, indicando a necessidade de ajustes para tornar o jogo mais acessível. Apesar dessa limitação, os participantes continuaram demonstrando interesse pela proposta e pela temática cultural apresentada.

Por fim, os testes realizados possuem caráter exploratório e baseiam-se nas observações realizadas durante as partidas e nas respostas fornecidas pelos participantes por meio de um questionário elaborado para esta pesquisa, indicando boa recepção e potencial do jogo como ferramenta de valorização cultural, mas também apontando melhorias, especialmente no nível de complexidade, abrindo espaço para futuros refinamentos.

5. Considerações Finais

Este trabalho apresentou um jogo de tabuleiro analógico desenvolvido como ferramenta de valorização e preservação cultural, utilizando mecânicas inspiradas na economia local de Fortim para representar suas principais atividades econômicas de forma lúdica e estratégica.

Os testes realizados com os 21 estudantes de turmas de diferentes idades e contextos apresentaram resultados qualitativos positivos, com 85,7% dos jogadores demonstrando boa compreensão e aceitação do jogo, enquanto 14,3% relataram dificuldades em relação à jogabilidade e às regras, apontando o jogo como sendo de alta complexidade. Durante as aplicações, observou-se interesse dos participantes e engajamento com o conteúdo abordado, indicando que a interação com as mecânicas favoreceu a aproximação dos jogadores com os elementos culturais representados. Portanto, os resultados reforçam o potencial do jogo como recurso complementar para ações educativas e de valorização da cultura local.

Para trabalhos futuros, planeja-se realizar o refinamento das mecânicas e a simplificação das regras, buscando reduzir as barreiras de aprendizado identificadas e tornar a experiência de mediação cultural mais fluida. Esse aprimoramento técnico é fundamental, pois as dificuldades observadas indicaram que a alta complexidade do sistema pode, em alguns casos, dificultar a interação do jogador com os elementos culturais representados, reduzindo o potencial do jogo como ferramenta de mediação cultural. Além disso, almeja-se buscar um público maior em novas aplicações para que os resultados sejam mais abrangentes, permitindo consolidar o tabuleiro como uma ferramenta eficaz e acessível para o resgate da memória e da identidade local. Dessa forma, entende-se que, com ajustes e refinamentos, o jogo pode se consolidar como uma ferramenta eficaz de mediação entre o jogador e a cultura representada.

Referências

- Huizinga, J. (2019). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (1st ed.). Perspectiva.
- Santana, I., Santana, L., Santos, F., & Silva, G. (2018). Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local. *XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, 936-939. <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaShort/187708.pdf>
- Gallo, S. (2007). *JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA: ASPECTOS CONTEMPORÂNEOS E AS MODIFICAÇÕES NA EXPERIÊNCIA DO JOGAR* [Master's thesis, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP]. <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/4906/1/Sergio%20Gallo.pdf>
- Silva, A. (2022). Jogos digitais e cultura: uma revisão sistemática sobre o resgate e a preservação da memória cultural na criação de jogos educativos. *Anais VIII CONEDU*, (7). Anais VIII CONEDU
- de Melo, J., & da Silva, B. (2021). Lendas do Brasil: Uma proposta de jogo de tabuleiro para o ensino e valorização do folclore e da cultura nacional. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, (pp. 701-704). Porto Alegre: SBC. doi:10.5753/sbgames_estendido.2021.19712
- Rozendo, J. F., & Guerra, A. d. L. (2023). A prática da capoeira como instrumento educacional: arte e cultura. *Revista OWL (OWL Journal) – Revista Interdisciplinar de Ensino e Educação*, (1), 83-94. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7905515>