

Tear da Noite: Desenvolvimento de um Jogo Analógico Inspirado na Cultura de Jaguaruana-CE para Promoção da Interação Social Offline

Tear da Noite: Development of an Analog Game Inspired by the Culture of Jaguaruana-CE to Promote Offline Social Interaction

Yane Fernandes Bezerra¹, Samuel L. S. De Oliveira¹, Andressa B. Ferreira¹

¹Instituto Federal do Ceará (IFCE)

{yane.bezerra60}@aluno.ifce.edu.br {andressa.ferreira,
samuel.oliveira}@ifce.edu.br

Resumo. Introdução: O uso excessivo de dispositivos digitais entre crianças e adolescentes tem motivado a busca por alternativas pedagógicas que incentivem a interação social offline. Paralelamente, destaca-se a importância da valorização da cultura local na formação da identidade. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento e a avaliação do jogo analógico Tear da Noite, inspirado na cultura do município de Jaguaruana-CE. **Metodologia:** O jogo foi desenvolvido por meio de prototipagem iterativa e aplicado em turmas do ensino médio e em ambientes de extensão, sendo os dados coletados por observação e feedbacks qualitativos dos participantes. **Resultados:** Os resultados indicam indícios de aceitação, engajamento e identificação com os elementos culturais presentes no jogo, além de potencial para promoção da interação social offline.

Palavras-chave: jogos analógicos; jogos de tabuleiro; cultura local; interação social; educação; ludicidade.

Abstract. Introduction: The excessive use of digital devices among children and adolescents has encouraged the search for alternatives that promote offline social interaction. At the same time, valuing local culture is essential for identity formation. **Objective:** This paper aims to present the development and evaluation of the analog game Tear da Noite, inspired by the culture of Jaguaruana-CE, Brazil. **Methodology:** The game was developed through iterative prototyping and applied in high school classes and extension environments, with data collected through observation and qualitative feedback. **Results:** The results indicate initial evidence of acceptance and engagement, as well as potential to promote offline social interaction.

Keywords: analog games; board games; local culture; social interaction; education; playfulness.

1. Introdução

O uso excessivo de dispositivos digitais tem se tornado uma preocupação crescente no contexto educacional, especialmente entre crianças e adolescentes, podendo impactar aspectos sociais e comportamentais (TWENGE, 2020; ORBEN; PRZYBYLSKI, 2019).

Nesse cenário, torna-se relevante a busca por estratégias que incentivem formas alternativas de interação em contextos não mediados por tecnologia.

Os jogos educacionais têm sido amplamente utilizados como ferramentas de apoio à aprendizagem, promovendo engajamento e construção de conhecimento. Estudos apontam sua contribuição para o desenvolvimento cognitivo e social, especialmente quando associados à interação entre os participantes (AUSUBEL, 2003; VYGOTSKY, 1978; RODRIGUES et al., 2020). Além disso, jogos podem ser compreendidos como artefatos culturais, capazes de representar práticas, narrativas e identidades (HUIZINGA, 2000).

No campo do design de jogos, elementos como regras, mecânicas e interação são fundamentais para a experiência do jogador, sendo a prototipagem e os testes iterativos essenciais para o desenvolvimento de propostas eficazes (SCHELL, 2020; FULLERTON, 2014). Trabalhos recentes também evidenciam o uso de jogos como forma de valorização cultural, incorporando elementos do folclore e de contextos regionais em suas mecânicas (FEITOSA et al., 2024).

Apesar desses avanços, observa-se uma lacuna quanto a propostas que integrem de forma estruturada elementos culturais locais em jogos analógicos. Nesse contexto, este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo analógico *Tear da Noite*, inspirado na cultura do município de Jaguaruana-CE, bem como uma avaliação preliminar de sua aplicação, com foco na promoção da interação social presencial e na valorização da cultura local.

2. Condução da Pesquisa

O desenvolvimento do jogo foi conduzido por meio de uma abordagem iterativa, baseada em princípios do design de jogos centrado no jogador. O processo metodológico foi estruturado em etapas que envolveram desde a pesquisa inicial até a aplicação do jogo.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa exploratória sobre a cultura do município de Jaguaruana-CE, com o objetivo de identificar elementos culturais relevantes para a proposta. Foram investigados aspectos como a produção artesanal de redes e elementos do imaginário popular local, como a figura da Mulher-Cavalo, que contribuíram para a definição da temática e dos componentes do jogo.

Em seguida, foi realizado um estudo de mecânicas de jogos, buscando identificar dinâmicas adequadas à proposta, considerando critérios como interação entre jogadores, acessibilidade e tempo de partida. A partir dessa análise, foram selecionadas mecânicas baseadas em coleta de recursos, formação de combinações e interferência entre jogadores.

Posteriormente, foi desenvolvido um protótipo inicial, seguido de um processo de prototipagem iterativa, com testes informais e ajustes sucessivos nas regras, componentes e balanceamento, visando melhorar a experiência do jogador.

Após essa etapa, o jogo foi aplicado em três turmas do ensino médio, em duas escolas públicas estaduais. Na primeira escola, participaram 18 estudantes, com idades entre 15 e 18 anos, em uma sessão de 1h40min.

Na segunda escola, foram realizadas aplicações em duas turmas, com aproximadamente 24 participantes em cada uma, também com idades entre 15 e 18 anos, com sessões de cerca de 50 minutos.

O jogo também foi aplicado em uma sala de jogos vinculada a um projeto de extensão de uma instituição pública, com a participação de 18 pessoas, incluindo alunos, professores e visitantes externos, com faixa etária entre 18 e 40 anos.

Adicionalmente, o jogo foi apresentado em um evento externo de caráter regional, realizado em outra cidade, ampliando o alcance do projeto e permitindo interação com diferentes públicos.

Durante as aplicações, foram observados aspectos como compreensão das regras, engajamento, interação social e estratégias adotadas pelos jogadores. A coleta de dados ocorreu de forma qualitativa, por meio de observação direta e feedbacks informais.

Os dados foram analisados de forma descritiva, buscando identificar padrões de comportamento e percepção dos participantes nos diferentes contextos de aplicação. Os registros das aplicações podem ser observados na Figura 1.



Figura 1. Registros das aplicações realizadas nas turmas participantes durante as sessões de aplicação do Tear da Noite.

3. O Jogo Proposto

O Tear da Noite é um jogo analógico de cartas inspirado na cultura do município de Jaguaruana-CE, conhecido pela produção artesanal de redes de dormir e por elementos do imaginário popular local.

3.1. Componentes e Simbolismo Cultural

O jogo é composto por três tipos principais de cartas: cartas de materiais, cartas de ação e cartas especiais. As cartas de materiais representam os insumos necessários para a produção artesanal de redes, como algodão, linha, agulha, tinta, corda e a máquina de tear. Esses elementos refletem o processo tradicional de produção de redes no município de Jaguaruana-CE, reforçando a conexão entre o jogo e a cultura local.

As cartas de ação representam intervenções estratégicas que permitem alterar o estado do jogo e intensificar a interação entre os participantes. Entre seus efeitos, incluem-se ações como remover uma rede já produzida por outro jogador, retirar cartas da mão de adversários e exigir que todos os jogadores descartem cartas de material. Outras cartas seguem essa mesma lógica de interferência e interação, variando seus efeitos dentro dessa proposta.

As cartas especiais representam eventos associados ao imaginário popular local. Destaca-se a carta da Mulher-Cavalo, que introduz situações de risco durante a partida, podendo penalizar jogadores e alterar o andamento do jogo. Como forma de defesa, o jogo inclui a carta “Lamparina”, que permite ao jogador evitar penalidades associadas à Mulher-Cavalo, sendo descartada após o uso.

Além das cartas, o jogo possui uma embalagem temática desenvolvida em formato de rede, confeccionada em crochê por uma artesã local, reforçando sua identidade cultural.

As ilustrações das cartas foram produzidas com auxílio de ferramentas de inteligência artificial generativa e posteriormente ajustadas para garantir coerência visual e alinhamento com a proposta do jogo. Os principais componentes físicos do jogo podem ser visualizados na Figura 2.



Figura 2. Componentes físicos do Tear da Noite, incluindo a embalagem artesanal em formato de rede, o manual e parte das cartas utilizadas durante as partidas.

3.2. Funcionamento do Jogo

O jogo é destinado a 3 a 6 jogadores, com duração média entre 15 e 25 minutos.

No início da partida, cada jogador recebe quatro cartas e uma carta do tipo “Lamparina”. Em seguida, define-se a ordem dos jogadores.

Durante seu turno, o jogador deve comprar cartas do monte até atingir o limite de seis cartas na mão. Após a compra, o jogador pode utilizar cartas de ação e/ou tentar formar combinações de materiais para produzir redes.

Para produzir uma rede, o jogador deve reunir a carta “Máquina de Tear” e dois materiais distintos. Ao completar essa combinação, as cartas utilizadas são descartadas e o jogador registra a produção de uma rede.

Ao produzir uma rede, o jogador pode escolher dois adversários e retirar aleatoriamente uma carta de sua mão. Essa mecânica intensifica a interação entre os participantes e pode impactar diretamente suas estratégias, especialmente quando envolve a carta de proteção.

Durante a partida, podem ocorrer eventos associados à carta da Mulher-Cavalo. Caso um jogador não possua meios de defesa, ele sofre penalidades.

O jogador pode evitar esse efeito utilizando uma carta “Lamparina”, que é descartada após o uso. Alternativamente, caso já possua uma rede produzida, pode se proteger perdendo uma de suas redes, que retorna ao baralho.

O jogo segue com a alternância de turnos entre os participantes, exigindo gestão de recursos e tomada de decisão estratégica.

A partida termina quando um jogador produz três redes, sendo declarado vencedor, ou quando resta apenas um jogador.

4. Resultados Preliminares

A avaliação do jogo foi conduzida de forma exploratória, com o objetivo de identificar indícios iniciais sobre sua aceitação e potencial de uso no contexto proposto.

O jogo foi aplicado a aproximadamente 60 participantes, distribuídos entre estudantes do ensino médio e participantes de um projeto de extensão, com faixa etária entre 15 e 40 anos. As aplicações ocorreram em diferentes contextos, incluindo ambiente escolar e atividades extracurriculares.

Durante as aplicações, observou-se interação frequente entre os participantes em todos os contextos analisados, evidenciada por trocas de estratégias, reações às ações dos adversários e discussões ao longo das partidas. Em diversos momentos, os participantes dialogaram entre si para tomar decisões ou reagir a eventos do jogo, o que sugere potencial para a promoção da interação social presencial.

Também foram identificados indícios de engajamento, especialmente em momentos de tomada de decisão e uso de cartas de ação. Nesses momentos, foi possível observar maior atenção dos participantes, participação ativa e envolvimento contínuo ao longo das partidas.

No que se refere à temática cultural, os participantes demonstraram interesse pelos elementos presentes no jogo, evidenciado por questionamentos, comentários e interações relacionadas ao contexto cultural abordado. Em algumas situações, os participantes buscaram compreender melhor os elementos culturais representados, indicando a possibilidade de contribuição do jogo para a valorização de aspectos culturais locais.

De modo geral, os resultados obtidos não permitem generalizações, mas apontam evidências iniciais de que o Tear da Noite possui potencial como ferramenta de apoio à interação social e à valorização cultural.

Dessa forma, estudos futuros, com amostras mais amplas e uso de métodos quantitativos e qualitativos combinados, são necessários para aprofundar a análise dos resultados.

5. Considerações Finais

Este trabalho apresentou o desenvolvimento do Tear da Noite, um jogo analógico inspirado na cultura de Jaguaruana-CE, evidenciando possibilidades de utilização como ferramenta de mediação cultural, educacional e de promoção da interação social presencial.

Os resultados apontam indícios de engajamento dos participantes e de identificação com os elementos culturais presentes no jogo, especialmente em contextos educacionais. Como contribuição, o estudo reforça a viabilidade do design de jogos analógicos na integração entre educação, cultura e interação social. Além disso, destaca-se o uso de jogos como estratégia para promover essas dimensões em contextos locais.

Como trabalhos futuros, pretende-se ampliar a aplicação do jogo e realizar avaliações mais estruturadas, incluindo análises quantitativas.

6. Agradecimentos

Agradecemos à Rede Interset CE, por meio do projeto Tabuleiros do Saber, pelo apoio concedido por meio da bolsa de pesquisa, fundamental para o desenvolvimento deste trabalho. Agradecemos às escolas participantes e aos estudantes que colaboraram com as aplicações do jogo.

Referências

- AUSUBEL, D. P. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.
- FEITOSA, Â. C. A. et al. Incentivando educação cultural: desenvolvimento de uma proposta de jogo de cartas tematizado por figuras do folclore brasileiro. In: Anais do SBGames (Estendidos), 2024.
- FULLERTON, T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Boca Raton: CRC Press, 2014.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- ORBEN, A.; PRZYBYLSKI, A. K. The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, v. 3, p. 173–182, 2019.
- RODRIGUES, R. L. et al. O uso de jogos digitais na educação: uma revisão sistemática. In: Anais do Workshop de Informática na Escola (WIE), 2020.
- SHELL, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3. ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.
- TWENGE, J. M. Increases in depression, self-harm, and suicide among U.S. adolescents. *Journal of Adolescence*, v. 79, p. 72–77, 2020.
- VYGOTSKY, L. S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press, 1978.