

Caiçara: Um Jogo de Tabuleiro para Valorização Cultural e Territorial de Icapuí-CE

Caiçara: A Board Game for Cultural and Territorial Appreciation of Icapuí-CE

Gabriel Marchon Rebouças¹, Samuel L. S. de Oliveira¹, Andressa B. Ferreira¹

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

marchonreboucas@aluno.ifce.edu.br

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

Resumo. Introdução: Jogos de tabuleiro têm sido discutidos como artefatos capazes de aproximar aprendizagem, território e cultura local. **Objetivo:** Apresentar o desenvolvimento do Caiçara, jogo analógico inspirado em Icapuí-CE, e discutir seu potencial como mediação cultural. **Metodologia:** O artigo descreve a concepção do jogo a partir de suas mecânicas centrais, de sua organização territorial e de seus elementos temáticos. **Resultados Esperados:** Argumenta-se que o Caiçara adapta uma estrutura de negociação de propriedades para valorizar referências históricas, geográficas e socioeconômicas locais, convertendo aspectos de Icapuí em regras, papéis e desafios lúdicos.

Palavras-Chave: Jogo analógico, Cultura local, Território, Icapuí, Mediação cultural.

Abstract. Introduction: Board games have been discussed as artifacts capable of connecting learning, territory, and local culture. **Objective:** To present the development of Caiçara, an analog board game inspired by Icapuí-CE, and to discuss its potential as cultural mediation. **Methodology:** The paper describes the game based on its central mechanics, territorial organization, and thematic elements. **Expected Results:** We argue that Caiçara adapts a property-negotiation structure to value local historical, geographical, and socioeconomic references, transforming aspects of Icapuí into rules, roles, and playful challenges.

Keywords: Analog game, Local culture, Territory, Icapuí, Cultural mediation.

1. Introdução

Jogos de tabuleiro têm sido retomados em discussões recentes como artefatos capazes de articular ludicidade, interação social e circulação de referências culturais situadas. Quando mobilizam repertórios locais, esses jogos podem funcionar não apenas como entretenimento, mas também como dispositivos de aproximação entre jogadores e contextos socioculturais específicos. Nessa direção, Christóvão, Gusso e Schmidt (2026) apontam que jogos de tabuleiro podem atuar como instrumentos de mediação em experiências educativas e culturais, enquanto Prado e Alves (2025) mostram que esse

tipo de jogo pode operar como linguagem capaz de mobilizar relações entre estratégia, contexto e percepção do território [Christóvão et al. 2026, Prado e Alves 2025].

Esse debate abre espaço para propostas lúdicas que operem com cidades, comunidades e repertórios locais como matéria de design. Em trabalhos recentes, observa-se o interesse por jogos voltados à valorização cultural, como *Lendas do Brasil*, *Construindo Manaus*, a proposta de preservação da história de um município da Amazônia Tocantina e *Àjò Play*, todos preocupados, em diferentes escalas, com o fortalecimento de referências culturais por meio do jogo [Melo e Silva 2021, Souza et al. 2024, Pereira et al. 2024, Sales et al. 2025].

Nesse contexto, este trabalho apresenta o *Caiçara*, um jogo de tabuleiro analógico inspirado em Icapuí-CE e estruturado a partir de mecânicas de circulação, negociação de propriedades, quiz, sorte, profissões assimétricas e sazonalidade. Seu objetivo é discutir como elementos históricos, geográficos e socioeconômicos do município podem ser convertidos em sistema lúdico, preservando o caráter competitivo do jogo e ampliando seu potencial de valorização cultural.

2. Trabalhos Correlatos

Trabalhos recentes mostram o interesse crescente por jogos voltados à valorização cultural e ao fortalecimento de referências locais. Em *Lendas do Brasil*, o jogo de tabuleiro é mobilizado para o ensino e a valorização do folclore e da cultura nacional, enquanto *Àjò Play* e a proposta de preservação da história e cultura de um município da Amazônia Tocantina exploram o jogo como meio de aproximação com repertórios culturais específicos [Melo e Silva 2021, Pereira et al. 2024, Sales et al. 2025].

Em outra direção, *Construindo Manaus* se destaca por articular design de jogo e identidade urbana, tomando a cidade como elemento central da experiência [Souza et al. 2024]. O *Caiçara* dialoga com esses trabalhos ao propor uma experiência lúdica ancorada em referências locais, mas se diferencia por adotar um formato analógico inspirado em jogos de negociação de propriedades e por traduzir aspectos históricos, geográficos e socioeconômicos de Icapuí-CE em mecânicas como profissões, cartas de quiz, eventos de sorte e organização sazonal do tabuleiro.

3. O jogo Caiçara

O *Caiçara* foi concebido para dois a quatro jogadores e toma como referência estrutural os jogos de circulação em tabuleiro, compra de posses e cobrança de valores por permanência em espaços adquiridos. Em sua lógica geral, os participantes buscam manter-se economicamente ativos ao longo da partida, administrando recursos, propriedades e decisões estratégicas até que reste apenas um jogador sem falência.

A proposta, contudo, não se limita à reprodução de uma estrutura já conhecida. O jogo incorpora cartas de quiz, cartas de sorte, títulos de posse, dinheiro fictício, construções, companhias e um dado especial, combinando disputa econômica, acaso e repertório cultural. Assim, avançar no tabuleiro significa também interagir com referências de Icapuí, e não apenas acumular capital.

Entre seus diferenciais estão as profissões assimétricas, como pescador, artesão, agricultor e guia de turismo, que podem evoluir ao longo da partida, ampliando as possibilidades estratégicas. Soma-se a isso a organização do tabuleiro em quadrantes temporais associados a períodos do ano, recurso que traduz, em chave lúdica, a percepção

de que atividades econômicas e sociais de uma cidade litorânea são atravessadas por ritmos sazonais.

Por fim, o *Caicara* substitui a lógica genérica da prisão por um *Tour Turístico*, reinterpretando um elemento clássico do gênero de modo mais coerente com sua proposta temática e articulando competição, circulação territorial e repertório cultural em uma mesma dinâmica de jogo.

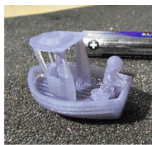


Figura 2.1: Pescador



Figura 2.2: Agricultor

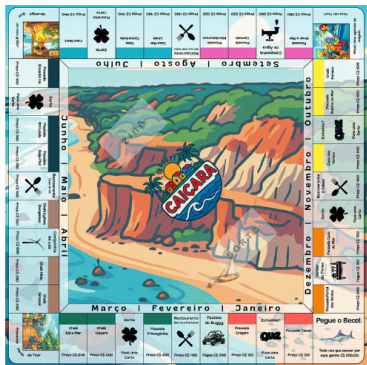


Figura 1.1: Mapa



Figura 2.3: Artesão



Figura 2.4: Guia de turismo



Figura 3.1: Casa



Figura 3.2: Pousada



Figura 3.2: Barco de Passeio



Figura 3.4: Tenda de vendas

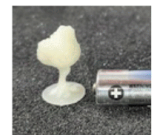


Figura 3.5: Árvore



Figura 4.1: Moeda de 500 (Peixe-Boi)



Figura 4.2: Moeda de 100 (Lagosta)



Figura 4.3: Moeda de 50 (Câmera)



Figura 4.4: Moeda de 20 (Novelão de Lã)



Figura 4.5: Moeda de 5 (Caju)



Figura 4.6: Moeda de 1 (Coco)

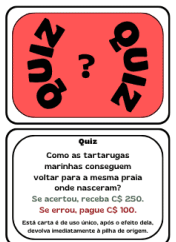


Figura 5.2: Exemplo da carta de QUIZ

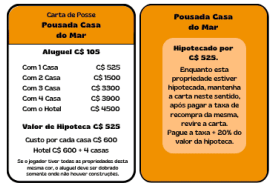


Figura 5.1: Exemplo da carta de posse



Figura 5.3: Exemplo da carta de SORTE



Figura 6.1: Imagem frente verso do manual (Formato para impressão de mini book)

Artefatos do jogo em versão física e digital.

4. Cultura, território e mediação no design do jogo

A principal aposta do *Caiçara* é tratar Icapuí não apenas como cenário, mas como estrutura de design. Em vez de utilizar a cidade apenas como ambientação, o jogo busca incorporar referências culturais, econômicas e territoriais do município à própria experiência lúdica. Isso se manifesta quando elementos da vida local são convertidos em papéis, eventos, perguntas e recompensas.

As cartas de quiz são um exemplo direto dessa estratégia. Em vez de operar com perguntas genéricas, elas acionam conhecimentos sobre o município, sua dinâmica costeira, sua economia e seus marcos culturais. Desse modo, o avanço na partida não depende somente de sorte ou cálculo financeiro, mas também do reconhecimento de referências locais mobilizadas pelo próprio jogo. Nessa direção, a proposta se aproxima de abordagens em que o jogo atua como mediador pedagógico e como artefato cultural na articulação entre conteúdos escolares e conhecimentos locais-tradicionais [Melo et al. 2024].

As profissões disponíveis reforçam esse movimento ao traduzirem, em regras, atividades ligadas ao cotidiano local. Pescador, artesão, agricultor e guia de turismo não funcionam apenas como avatares decorativos; eles alteram a forma de jogar e organizam perspectivas distintas de relação com a cidade. Nessa dimensão, o *Caiçara* aproxima-se de propostas que utilizam jogos para valorizar cultura e identidade, como *Lendas do Brasil* e *Construindo Manaus*, mas mantém sua singularidade ao operar com um recorte municipal e competitivo [Melo e Silva 2021, Souza et al. 2024].

A sazonalidade do tabuleiro amplia a espessura territorial do jogo. Ao dividir a circulação em quadrantes temporais, o *Caiçara* sugere que o espaço de Icapuí é atravessado por ritmos produtivos, fluxos e oportunidades que variam ao longo do ano. Em vez de representar o município como cenário fixo, o jogo o apresenta como território vivo, cujo funcionamento se liga a temporalidades e atividades diversas.

Esse conjunto de escolhas permite compreender o *Caiçara* como artefato de mediação cultural. Mais do que transmitir informações sobre Icapuí, o jogo organiza um encontro entre competição, negociação, curiosidade e reconhecimento do lugar. Nesse sentido, ele se aproxima de outras iniciativas que utilizam jogos para fortalecer narrativas culturais específicas, como a proposta de Pereira et al. (2024) e *Àjò Play* [Pereira et al. 2024, Sales et al. 2025], mas preserva uma materialidade analógica que favorece circulação em espaços escolares e comunitários.

5. Potencial de uso educativo e cultural

Embora o *Caiçara* tenha sido concebido como jogo competitivo e recreativo, sua estrutura sugere possibilidades de uso em práticas educativas, culturais e extensionistas. A combinação entre circulação no tabuleiro, tomada de decisão econômica e referências locais permite mobilizar aspectos culturais, geográficos e socioeconômicos de Icapuí em situações de interação social. Em contexto escolar, o jogo pode ser utilizado como apoio à revisão de conteúdos e à discussão de referências do município, ao demandar dos participantes a articulação entre informação, contexto e estratégia. Em contextos comunitários, seu formato analógico também favorece a circulação lúdica de repertórios locais.

Além disso, o formato analógico amplia sua viabilidade de circulação. Diferentemente de propostas que dependem de infraestrutura digital, conexão com

internet ou equipamentos específicos, o jogo pode ser utilizado em escolas, feiras, bibliotecas e ações culturais com materiais relativamente acessíveis. Essa característica dialoga com o que apontam Christóvão, Gusso e Schmidt (2026), ao destacarem a experiência social, a materialidade das peças e a construção conjunta de significados, e com Prado e Alves (2025), que compreendem o jogo de tabuleiro como linguagem capaz de favorecer interação, negociação entre os participantes e construção coletiva de regras. No caso do *Caiçara*, essa materialidade reforça seu potencial de adaptação para oficinas, mostras culturais e atividades educativas [Christóvão et al. 2026, Prado e Alves 2025].

Esse potencial, contudo, não elimina a necessidade de validação empírica. Como etapa futura, é recomendável observar como estudantes e demais jogadores interpretam as referências culturais presentes no jogo, quais mecânicas favorecem maior engajamento e em que medida a experiência contribui para fortalecer vínculos com o território representado. Também será importante analisar se o equilíbrio entre competição, sorte e conhecimento está adequado ao público pretendido, evitando que a dimensão educativa seja reduzida a mera consulta de curiosidades ou que, ao contrário, o jogo perca sua fluidez por excesso de informação. Esses testes podem gerar ajustes nas cartas, nos critérios de progressão das profissões e no ritmo das partidas.

6. Considerações Finais

Este artigo apresentou o *Caiçara*, um jogo de tabuleiro analógico inspirado em Icapuí-CE e estruturado por mecânicas de circulação, quiz, profissões assimétricas e sazonalidade. A discussão procurou mostrar que sua contribuição não está apenas na adaptação de um modelo conhecido de jogo, mas na conversão de elementos do município em sistema lúdico competitivo. Ao deslocar o foco do jogo de uma lógica puramente econômica para uma dinâmica que combina território, repertório cultural e papéis sociais, o projeto propõe uma forma de representação local que preserva a ludicidade sem abrir mão da densidade temática.

Seu principal diferencial reside, portanto, no apelo cultural e territorial. Em vez de utilizar Icapuí apenas como pano de fundo visual, o jogo incorpora atividades, ritmos, saberes e referências locais como parte do próprio funcionamento da partida. Essa escolha aproxima o *Caiçara* de discussões sobre cultura local, identidade e mediação cultural, ao mesmo tempo em que o mantém no campo do entretenimento analógico. Em outras palavras, o jogo não pretende substituir materiais didáticos tradicionais, mas oferecer uma forma alternativa de aproximação com a cidade, na qual competição, curiosidade e reconhecimento do lugar se reforçam mutuamente.

Como continuidade, pretende-se realizar sessões de *playtest* e aplicações em contexto escolar ou comunitário, investigando compreensão das regras, engajamento dos participantes e potencial de uso na valorização da cultura local. Também se mostra promissora a elaboração de roteiros de mediação para professores e monitores, de modo que o jogo possa ser articulado a discussões sobre cultura local, geografia costeira e economia do município. Com esse aprofundamento, espera-se que o *Caiçara* contribua não apenas como produto lúdico, mas como experiência cultural situada, capaz de fortalecer vínculos entre jogadores e o território que inspira sua criação.

Agradecimentos

À Rede Interset do Ceará e ao IFCE Campus Aracati pelo apoio à confecção do jogo.

Referências

- Christóvão, A. H. O., Gusso, L. d. C. S., e Schmidt, A. F. (2026). Jogos de tabuleiro como ferramenta na educação patrimonial. *Cadernos Cajuína*, 11(2):e2058.
- Melo, J. d. e Silva, B. d. (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*, pages 701–704, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Melo, M. P., Molina-Andrade, A., e Kato, D. S. (2024). O jogo como mediador pedagógico no diálogo de conhecimentos locais-tradicionais no ensino das ciências: o caso de duas escolas culturalmente diversas na colômbia. *Ciência & Educação*, 30:e24023.
- Pereira, J., Viana, C., Mocbel, M., Martins, F., Siqueira, E., Portela, C., Feldman, A., e Oleastre, T. (2024). Preservação da história e cultura de um município da amazônia tocantina a partir de um jogo 2d. In *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 630–639, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Prado, C. C. e Alves, A. O. (2025). “avance uma casa”: jogos de tabuleiro como linguagem para o ensino de geografia. *Revista Tocantinense de Geografia*, 14(33):214–237.
- Sales, E. S. M., Santos, L. C. M., Borges, E. D. S., Santos, M. A. I. M., e Silva, R. S. S. (2025). Àjò play - caminhando pelo gabão: Jogo de tabuleiro digital sobre a cultura gabonesa. In *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 937–948, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Souza, Y. R. d., Silva, S. T. d., e Ruschival, C. B. (2024). Construindo manaus: Design de jogo de construção de cidade para o fortalecimento da identidade cultural. In *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 171–181, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.