

JaguariCards: Jogo de Cartas para Valorização Cultural e Fortalecimento da Identidade Regional do Vale do Jaguaribe

Title: JaguariCards: A Card Game for Cultural Appreciation and Strengthening of the Regional Identity of Vale do Jaguaribe

Milena Maia¹, Jose Iury Vieira Costa¹, Lucas Santos¹, Douglas Lima¹, Pitagoras Graça Martins¹, Jacilane de H. Rabelo¹

¹Universidade Federal do Ceará (UFC) – Russas, CE – Brasil

{santiago.milena, lucasdosantos, douglaslima29}@alu.ufc.br, {pitagoras, jacilane.rabelo}@ufc.br, joseiury74@gmail.com

Abstract. Introduction: Preserving local history and culture is fundamental to cultural identity; however, gaps still exist in the teaching of regional content, often addressed in a decontextualized manner. **Objective:** To present the development of a physical card game focused on valuing the history and culture of the Vale do Jaguaribe. **Methodology:** The proposal is based on gamification and active learning, using character, effect, and surprise cards, as well as systems such as "Legacy" and "Cultural Sovereignty". **Expected Results:** It is expected that the game will promote student engagement and contribute to strengthening the feeling of belonging and valuing regional identity.

Keywords: Gamification, Regional Culture, Cultural Identity, Learning.

Resumo. Introdução: A preservação da história e cultura local é fundamental para a identidade cultural, porém ainda existem lacunas no ensino de conteúdos regionais, muitas vezes abordados de forma descontextualizada.

Objetivo: Apresentar o desenvolvimento de um jogo de cartas físico voltado à valorização da história e cultura do Vale do Jaguaribe. **Metodologia:** A proposta baseia-se na gamificação e na aprendizagem ativa, utilizando cartas de personagem, efeito e surpresa, além de sistemas como "Legado" e "Soberania Cultural". **Resultados Esperados:** Espera-se que o jogo promova o engajamento de estudantes e contribua para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e valorização da identidade regional.

Palavras-chave: Gamificação, Cultura Regional, Identidade Cultural, Aprendizagem.

1. Introdução

A transmissão expositiva de conteúdos históricos e culturais tende a negligenciar as transformações sociotécnicas contemporâneas e as formas que os jovens manifestam o conhecimento no dia a dia, impactando seu engajamento [Santos *et al.* 2024]. A cidade de Russas, no interior do Ceará, possui relevante papel histórico e cultural para a região do Vale do Jaguaribe, reunindo um patrimônio marcado pela presença de povos indígenas, pelas tradições sertanejas, manifestações populares, artesanato e festividades religiosas [Prefeitura Municipal de Russas 2026]. Porém, com a circulação de conteúdos globalizados enfraquecendo a identidade regional e distanciando as novas gerações de

suas raízes históricas, surge o desafio de compreender alternativas que promovam o engajamento dos estudantes com conteúdos históricos, muitas vezes, vistos como distantes de sua vivência cotidiana [Santos *et al.* 2024].

Diante desse cenário, a gamificação aplicada ao contexto educacional, por meio de recursos analógicos, surge como possibilidade de utilizar elementos de jogos para estimular o engajamento, a motivação, a participação e a interação social direta entre estudantes, a colaboração, a construção coletiva do conhecimento, o fortalecimento do sentimento de pertencimento e a valorização da identidade regional [Amaral e Pigatto 2022; Benvenuto 2026]. Apesar de iniciativas como o jogo de cartas apresentado no trabalho de Feitosa *et al.* (2024) contribuírem para a educação cultural, propostas assim ainda abordam a cultura generalizada e de abrangência nacional. Portanto, identifica-se uma lacuna no desenvolvimento de jogos educativos voltados à valorização da história e cultura regional, especialmente no contexto do interior cearense e do Vale do Jaguaribe.

A partir disso, os projetos LLabMemorIN e Jaguaribe Adventure propõem o desenvolvimento de um jogo de cartas físico como recurso educacional para apoiar o ensino da história e cultura de Russas e Vale do Jaguaribe, integrando conteúdos regionais a mecânicas de jogo estratégicas, incentivando a participação ativa dos estudantes e favorecendo reflexões sobre identidade cultural e pertencimento. Este artigo apresenta a proposta do JaguariCards, descrevendo seu conceito, metodologia da construção e principais mecânicas de jogo. Logo, estando organizado da seguinte forma: Seção 2 – referencial teórico e trabalhos relacionados; Seção 3 – metodologia de desenvolvimento do jogo; Seção 4 – Jogo JaguariCards e Seção 5 – considerações finais e trabalhos futuros.

2. Referencial Teórico e Trabalhos Relacionados

Abordagens pedagógicas centradas apenas na transmissão de conteúdos mostram limitações por promoverem passividade e descontextualização da realidade dos estudantes [Souza Ferraz 2024]. Em oposição, metodologias ativas buscam promover uma aprendizagem crítica, participativa e significativa, pautadas nas experiências socioculturais dos alunos e sua atuação no processo de construção do conhecimento [Gomes *et al.* 2025]. Assim, o desafio do ensino de história e de cultura transcende o acesso à informação, residindo sobretudo na mediação do conhecimento [Cabral 2025].

Huizinga (2019) traz a compreensão do jogo como elemento construtivo da cultura, caracterizando-o como uma atividade desenvolvida dentro do próprio tempo e espaço a fim de produzir significado social. Nesse cenário, a gamificação se consolida como estratégia relevante educacional, incorporando elementos característicos dos jogos, como desafios, objetivos, recompensas e progressão, em atividades que não possuem natureza lúdica e buscando aumentar o engajamento e a participação dos estudantes [Abreu *et al.* 2025; Souza e Oliveira 2024; De Almeida *et al.* 2024].

Estudos recentes como o de Feitosa *et al.* (2024) e Parreiras *et al.* (2022) reforçam o potencial dos jogos educativos para promover a participação dos estudantes e favorecer a aprendizagem de conteúdos culturais. Dessa forma, a proposta “*Batalha das Lendas: Uma proposta de jogo de tabuleiro para valorização cultural do folclore*

brasileiro” mostra que jogos analógicos podem contribuir para a valorização do patrimônio cultural brasileiro por meio de experiências interativas que estimulam a exploração de narrativas, personagens e manifestações culturais. Entretanto, observa-se que essas propostas se concentram no contexto nacional, não explorando os patrimônios históricos e culturais de caráter regional. Nesse ponto, a presente iniciativa diferencia-se das propostas já existentes ao adotar a contextualização regional do Vale do Jaguaribe como eixo central, buscando aproximar os estudantes das referências históricas, sociais e culturais de seu próprio território.

3. Metodologia de Desenvolvimento do Jogo

A metodologia adotada fundamenta-se em uma abordagem de *Design* de Jogos Educacionais orientada à valorização da cultura regional, estruturada em três etapas principais: (i) levantamento e curadoria do conteúdo cultural, (ii) concepção e desenvolvimento do jogo e (iii) planejamento da avaliação.

Na primeira etapa realizou-se a curadoria de elementos representativos do patrimônio cultural de Russas e Vale do Jaguaribe. Para isso, foram consultados documentos históricos, publicações acadêmicas e registros disponibilizados por órgãos públicos. A seleção priorizou personagens históricos, manifestações culturais, patrimônios materiais e imateriais e demais elementos reconhecidos por sua relevância para a identidade regional, buscando garantir representatividade e consistência das informações incorporadas ao jogo. A segunda etapa compreendeu a concepção do JaguariCards, fundamentada em princípios de metodologias ativas, aprendizagem baseada em jogos e gamificação. As mecânicas foram projetadas para estimular o planejamento estratégico, o gerenciamento de recursos e a tomada de decisões, estabelecendo relação entre a progressão e exploração de conteúdos culturais. Nesse processo, os sistemas do jogo foram definidos, integrando objetivos educacionais e as decisões realizadas pelos jogadores. Por fim, a terceira etapa corresponde ao planejamento da avaliação do protótipo, conduzida por uma abordagem mista e exploratória. Como continuidade, pretende-se realizar *playtests* em salas de aula do ensino básico e médio, buscando investigar aspectos relacionados à experiência de uso e à contribuição do jogo para a valorização da cultura regional. Também serão coletadas percepções de estudantes e professores por questionários com escalas do tipo *Likert* e questões abertas, visando analisar indicadores de engajamento, aprendizagem e pertencimento cultural.

4. Jogo JaguariCards

O JaguariCards é uma proposta de jogo de cartas estratégico para dois participantes, estruturada como recurso educacional para a valorização da história e da cultura do Vale do Jaguaribe, de modo que as decisões tomadas durante a partida se relacionem com a exploração de elementos representativos da identidade regional.

O jogo combina diferentes categorias de cartas, conforme mostra a Tabela 1, concebidas para articular a dinâmica do jogo com os objetivos pedagógicos. Além das cartas, como a exibida na Figura 1(a), sistemas próprios de gerenciamento de recursos

que reforçam sua intencionalidade educativa e valorizam a cultura do Vale do Jaguaribe são incorporados: **Legado**: indicador de progresso e desempenho, simbolizando a preservação da memória cultural; **Jaguares**: principal recurso progressivo do jogo, como moeda, representa a energia cultural disponível; **Acervo Cultural**: alcançado ao reunir referências de, pelo menos, três municípios distintos, incentivando a construção de um repertório diversificado; **Cemitério Cultural**: área onde as cartas derrotadas são colocadas temporariamente, reforçando que manifestações culturais suprimidas podem ser resgatadas e valorizadas. **Mutirão**: permite recuperar cartas do Cemitério Cultural mediante o sacrifício de Acervo Cultural e o pagamento de Jaguares.

Tabela 1. Descrição das categorias de cartas do jogo JaguariCards

Categoria	Representação	Atributos e Mecânicas	Objetivo Pedagógico
Personagem	Fauna, flora, figuras históricas ou folclóricas.	Possuem diferentes níveis de Ataque(ATK), Defesa (DEF) e habilidades específicas.	Transformar conceitos abstratos em memoráveis e incentivar a elaboração de diferentes estratégias.
Surpresa	Barreiras naturais, pragas, vegetação parasitas ou infestações.	Posicionadas de forma oculta e ativadas para alterar o curso dos confrontos.	Introduzir imprevisibilidade, desenvolver o pensamento antecipatório.
Efeito	Elementos culturais, sociais, econômicos ou naturais.	Alteram as regras da partida de forma temporária ou permanente, podendo gerar efeitos positivos ou negativos.	Contextualizar a influência do ambiente e da sociedade no território.

4.1. Fluxo de Partida e Condições de Vitória

A partida ocorre em um campo imaginário onde a disposição das cartas dita o ritmo estratégico, com uma organização idêntica de espaços para ambos os lados (Figura 1b). O tabuleiro possui uma **Linha de Defesa** para a proteção de Personagens; uma **Linha de Ataque**, onde ocorrem os confrontos; uma **Zona de Armadilhas** para posicionar Cartas de Surpresa; e o Cemitério Cultural, destinado às cartas removidas da partida.

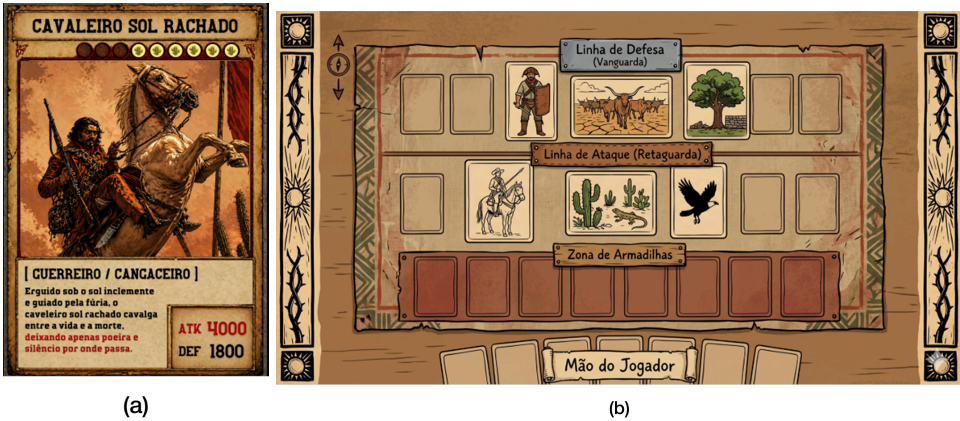


Figura 1. Design ilustrativo do jogo JaguariCards: (a) Frente de uma carta Personagem; (b) Representação visual do campo imaginário do jogo.

As rodadas seguem quatro fases: **Manutenção**: compra de carta e incremento em Jaguares; **Preparação**: as cartas Personagem e Surpresa são colocadas em campo mediante o pagamento de seus respectivos custos; **Embate**: confronto dos personagens da Linha de Ataque; e **Finalização**: encerramento de efeitos e passagem do turno. O combate é aritmético, se o Ataque (ATK) do agressor superar a Defesa (DEF) do defensor a carta vai para o Cemitério Cultural. Sem defensores, o dano é subtraído do Legado. Dessa maneira, cada jogador começa com 100 pontos de Legado e ao zerar essa pontuação a partida é encerrada, simbolizando o apagamento da influência cultural daquela instituição ou região, e o jogador perde. Para elevar o potencial educativo, além da vitória tradicional pela redução do Legado do adversário, o Acervo Cultural é uma mecânica de vitória, utilizada para ampliar a estratégia da partida, estabelecendo relação entre tomada de decisão e os objetivos educacionais do JaguariCards.

A progressão dos Jaguares inicia em 1 Jaguar, sendo incrementada uma unidade por turno, até atingir o máximo de 10 Jaguares. Esse limite impede o uso precoce de cartas de maior custo e impacto, exigindo a construção de um *deck* equilibrado e cadenciado e gerando decisões táticas, como investimento ofensivo e reserva estratégica (principais mecanismos de balanceamento).

5. Considerações finais e Trabalhos futuros

Este artigo apresentou o processo de concepção do JaguariCards, um jogo de cartas estratégico desenvolvido para apoiar a valorização da história e da cultura de Russas e Vale do Jaguaribe entre estudantes, por meio de mecânicas fundamentadas em princípios da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos, favorecendo a aproximação com o patrimônio histórico-cultural da região. O jogo busca transformar conteúdos históricos e culturais em experiências interativas que possam contribuir para a construção do conhecimento, o fortalecimento do sentimento de pertencimento e a valorização da identidade regional. Entretanto, por se tratar de um protótipo em fase de desenvolvimento, este trabalho concentrou-se na apresentação da proposta, de seus fundamentos conceituais e de suas principais mecânicas, não contemplando, nesta etapa, estudos de aplicação ou validação em contexto educacional.

Como trabalho futuro, pretende-se realizar sessões de *playtest* e aplicações com o público-alvo para analisar aspectos relacionados à usabilidade, ao balanceamento das mecânicas, ao engajamento dos estudantes e à compreensão dos conteúdos culturais abordados pelo jogo. Os resultados dessas avaliações deverão subsidiar o refinamento iterativo do JaguariCards e fornecer evidências sobre seu potencial como recurso educacional para a valorização do patrimônio histórico-cultural do Vale do Jaguaribe. Além disso, está previsto a expansão de conteúdos do jogo, aumentando o catálogo com foco no protagonismo de ações afirmativas, bem como o aperfeiçoamento de diretrizes de acessibilidade.

Agradecimentos

Os autores deste artigo expressam sincera gratidão à Universidade Federal do Ceará (UFC) pelo suporte institucional, pela infraestrutura e pelo incentivo à pesquisa, à

extensão e à inovação. Estendem seus agradecimentos à Pró-Reitoria de Cultura (PROCULT) e ao Programa de Promoção da Cultura Artística (PPCA), pela concessão das bolsas que viabilizaram o desenvolvimento do LLabMemorIN e Jaguaribe Adventure, fortalecendo iniciativas voltadas à preservação e valorização do patrimônio cultural regional.

Os autores também registram gratidão ao LearningLab, projeto de ensino, pesquisa e extensão da UFC – Campus Russas, por proporcionar um ambiente colaborativo de inovação, aprendizado e desenvolvimento científico, fundamental para a estruturação deste trabalho. Por fim, é destacado o agradecimento especial à Prof.^a Dra. Jacilane de Holanda Rabelo e ao Prof. Dr. Pitágoras Graça Martins pelas contribuições científicas, orientações, discussões e apoio durante o desenvolvimento da proposta do JaguariCards e na elaboração deste artigo.

Declaração Sobre Uso de Inteligência Artificial

Durante a elaboração deste trabalho, ferramentas de Inteligência Artificial (IA) generativas foram utilizadas como suporte para revisão gramatical, refinamento da escrita acadêmica, reorganização textual e geração de elementos visuais ilustrativos. As definições metodológicas, desenvolvimento da proposta, análises e demais decisões científicas foram integralmente realizadas pelos autores. As imagens apresentadas possuem caráter exclusivamente ilustrativo, não representando registros reais do protótipo abordado ao longo da proposta.

Referências

- Abreu, F. M., Bezerra, A. C. R., Luna, D. A., Pontes, F. S., Moreira, L. O., Jesus, P. C. A., Nascimento, P. P., & Rodrigues, R. J. S. (2025). Gamificação na educação contemporânea: Uma análise estruturada das práticas, teorias e desafios no cenário brasileiro. *Periodicos*, 10(7), E10793.
- Amaral, C. P., & Pigatto, A. G. S. (2022). A utilização de games na educação básica: estratégias para a aprendizagem. *Disciplinarum Scientia I Naturais E Tecnológicas*, 23(1), 13–29. <https://doi.org/10.37779/nt.v23i1.4134>
- Bevenuto, V. V. (2026). Gamificação e jogos analógicos no ensino-aprendizagem: uma proposta didática com narrativa investigativa. *Observatorio de la Economía Latinoamericana*, 24(1), e12866.
- Cabral, A. S. (Org.). (2025). *Desafios da educação na contemporaneidade*. AYA Editora.
- De Almeida, A. V., Castro, M. B. O., & Nobre, I. A. M. (2024). Utilizando a gamificação como metodologia ativa no ensino da disciplina de sistemas operacionais I. *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2024)*, 1115–1125.
- Feitosa, Â. C. A., Silva, L. G., Viana, V. S. J., Araújo, M. T. P., & Aquino, S. A. B. M. (2024). Incentivando educação cultural: Desenvolvimento de uma proposta de jogo

- de cartas tematizado por figuras do folclore brasileiro. *Anais Estendidos do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2024)*, 91–97.
- Gomes, D. M., Hedlund, D. O., Silva, E. F., Conceição, K. C., Souza, L. S., Reis, M. E. S., & Galle, L. A. V. (2025). Metodologias ativas no componente curricular de história no ensino médio: Uma revisão sistemática. *Formação de Professores em Revista*.
- Huizinga, J. (2019). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (9ª ed.). Perspectiva.
- Parreiras, M., Pessoa, C. H. M., Paiva, T. M., Lima, Y. B., & Xexéo, G. (2022). Batalha das Lendas: Uma proposta de jogo de tabuleiro para valorização cultural do folclore brasileiro. *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022)*, 263–267.
- Prefeitura Municipal de Russas. (2026). O município. <https://www.russas.ce.gov.br/omunicipio.php>
- Santos, C. S., Fardim, S. C., Silva, R. V. T., Viana, R. P. S., & Pereira, S. S. (2024). Gamificação no ensino: Estratégias tecnológicas para aumentar o engajamento dos alunos. *Missioneira*.
- Souza Ferraz, M. (2024). O componente curricular história no contexto da reforma do ensino médio e da performatividade. *Perspectivas e Diálogos: Revista de História Social e Práticas de Ensino*, 7(14), 13–29.
- Souza, J. S., & Oliveira, V. A. P. (2024). Gamificando o ensino da física no ensino médio: Uma pesquisa experimental. *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2024)*, 1015–1026.