

Valorização da memória cultural e territorial por meio de um jogo de tabuleiro em Cascavel (CE)

Valuing cultural and territorial memory through a board game in Cascavel (CE)

Iasmim de Castro Gondim¹, Ingrid 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)

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

Abstract. Introduction: Preserving local cultural references is a contemporary challenge, especially in contexts where memory depends on orality and community life. In this scenario, games can act as means of cultural mediation.

Objective: To present an original board game inspired by a legend associated with the municipality of Cascavel, in Ceará, and to discuss its potential for cultural valorization.

Stages: The game was developed in four stages: cultural research, design of mechanics and components, physical prototyping, and testing with an external audience. Nine test sessions were conducted with approximately 30 participants, accompanied by direct observation, an adapted MEEGA+ questionnaire and informal contributions.

Preliminary Results: The tests indicated participant engagement and showed that the central tension mechanic favored moments of negotiation and cooperation. The cultural elements of the game also generated recognition and spontaneous comments about the represented territory, suggesting potential for cultural mediation through playful experience.

Keywords board games; cultural memory; cultural mediation; local culture; cultural heritage.

Resumo. Introdução: A preservação de referências culturais locais é um desafio contemporâneo, sobretudo em contextos em que a memória depende da oralidade e da convivência comunitária. Nesse cenário, jogos podem atuar como meios de mediação cultural.

Objetivo: Apresentar um jogo de tabuleiro autoral inspirado em uma lenda associada ao município de Cascavel, no Ceará, e discutir seu potencial de valorização cultural.

Etapas: O jogo foi desenvolvido em quatro etapas: pesquisa cultural, design das mecânicas e componentes, prototipagem física e testes com público externo. Foram realizadas nove sessões de teste com cerca de 30 participantes, acompanhadas por observação direta, formulário adaptado do modelo MEEGA+ e contribuições informais.

Resultados Preliminares: Os testes indicaram engajamento dos participantes, além de evidenciar que a mecânica central de tensão favoreceu momentos de negociação e cooperação. Os elementos culturais do jogo também geraram reconhecimento e comentários espontâneos sobre o território representado, sugerindo potencial de mediação cultural por meio da experiência lúdica.

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

1. Introdução

O município de Cascavel, localizado no Litoral Leste do Ceará, reúne um conjunto de referências históricas, culturais e simbólicas que contribuem para a construção de sua identidade local [IBGE, 2023]. Entre manifestações, memórias coletivas, modos de vida, relações com o território e narrativas populares, destacam-se elementos que circulam tanto no cotidiano da população quanto no imaginário regional. Nesse contexto, as lendas ocupam lugar relevante no folclore brasileiro, pois integram práticas, crenças e narrativas populares que expressam modos de vida, valores simbólicos e vínculos entre comunidade, memória e pertencimento [Cascudo, 2002].

Entretanto, em meio às transformações contemporâneas e à ampla circulação de referências culturais padronizadas nos meios de comunicação e nas plataformas digitais, a preservação e a valorização dessas narrativas locais tornam-se um desafio. Em municípios de menor porte, esse processo pode ser ainda mais sensível, uma vez que parte significativa da memória cultural depende da oralidade, da convivência comunitária e da permanência de práticas simbólicas compartilhadas. Quando esses elementos deixam de circular entre as novas gerações, abre-se espaço para o enfraquecimento de identidades territoriais e referências culturais próprias.

Diante desse cenário, Christóvão, Gusso e Schmidt [2026] argumentam que o design de jogos pode ser compreendido como uma possibilidade de mediação cultural, ao articular narrativa, interação e experiência lúdica na construção de sentidos sobre determinado contexto social. Mais do que entreter, jogos podem organizar conteúdos culturais em sistemas jogáveis, favorecendo o engajamento dos participantes e ampliando as formas de contato com temas históricos, folclóricos e comunitários.

É nesse contexto que se insere *A Lenda da Cascavel*, um jogo de tabuleiro estratégico e competitivo inspirado em uma lenda associada ao município de Cascavel. O jogo mobiliza elementos da cultura local em sua narrativa e em suas mecânicas, incorporando à sua estrutura elementos concretos da cidade, como distritos, ofícios tradicionais, recursos naturais, manifestações culturais e desafios socioambientais.

Assim, o jogo foi idealizado para articular experiência lúdica e valorização da cultura local, representando aspectos da identidade cascavelense por meio de personagens, cartas, localidades e mecânicas. Este artigo apresenta o processo de desenvolvimento do jogo, analisa os elementos culturais mobilizados em sua construção e discute os resultados preliminares das sessões de teste realizadas.

2. Trabalhos Relacionados

A relação entre jogos de tabuleiro, cultura e território tem sido abordada por diferentes estudos que dialogam com a proposta de *A Lenda da Cascavel*. De modo geral, essas produções podem ser organizadas em dois eixos principais: jogos inspirados em folclore e narrativas populares, e jogos orientados à valorização do patrimônio cultural territorial.

No primeiro eixo, Melo e Silva [2021], no trabalho *Lendas do Brasil*, evidenciam o potencial dos jogos analógicos para a difusão de conteúdos folclóricos, ao mobilizar a ludicidade como estratégia de aproximação entre jogadores e manifestações da cultura nacional. Em perspectiva semelhante, Parreiras et al. [2022], em *Batalha das Lendas*, propõem um jogo competitivo e cooperativo centrado em criaturas do folclore brasileiro,

buscando estimular o reconhecimento e a valorização da cultura popular por meio de mecânicas de confronto. Já Sales et al. [2025], em um jogo de tabuleiro digital sobre a cultura gabonesa, associam mecânicas de desafio e memória à valorização de narrativas africanas. Em conjunto, esses trabalhos demonstram que os jogos podem atuar como meios de circulação, ressignificação e apropriação de conteúdos culturais.

No segundo eixo, Christóvão, Gusso e Schmidt [2026] discutem os jogos de tabuleiro como instrumentos de mediação no ensino e na valorização do patrimônio cultural, destacando sua capacidade de promover engajamento, interação e construção de sentidos em torno da memória e da identidade local. Nessa mesma direção, Christóvão, Gusso e Schmidt [2025], no projeto *Jogos Patrimoniais em Navegantes*, articulam educação, cultura e entretenimento na elaboração de um jogo voltado ao patrimônio cultural de uma cidade catarinense. Em perspectiva mais ampla, Schmidt, Gusso e Carelli [2020] analisam os jogos analógicos como bens da economia criativa e discutem sua função cultural explícita, reconhecendo neles não apenas produtos de entretenimento, mas também artefatos capazes de veicular referências simbólicas, históricas e identitárias.

Embora esses trabalhos contribuam de forma significativa para o debate sobre jogos e cultura, A Lenda da Cascavel distingue-se por articular, em um mesmo projeto, a especificidade territorial de um município cearense, uma lenda local como núcleo narrativo e mecânico, personagens inspirados em profissões reais e cartas associadas a desafios socioambientais do território e a eventos inspirados no imaginário local, como lendas e narrativas populares. Assim, o conteúdo cultural não se apresenta apenas como ambientação temática, mas como elemento constitutivo das regras, das dinâmicas e da experiência lúdica proposta. Desse modo, o jogo busca contribuir para a valorização e a preservação cultural por meio de uma experiência estratégica e competitiva ancorada em referências locais.

3. Metodologia e Desenvolvimento do Jogo

O desenvolvimento de A Lenda da Cascavel foi organizado em quatro etapas principais: pesquisa cultural, design das mecânicas e dos componentes, prototipagem física e testes com público externo.

A primeira etapa consistiu em uma pesquisa cultural exploratória sobre o município de Cascavel, com consulta a registros institucionais, materiais históricos e referências locais sobre história, geografia, manifestações culturais, modos de vida e narrativas populares. Os elementos selecionados foram aqueles com maior relação com o território representado e com possibilidade de tradução para componentes jogáveis, como distritos, ofícios tradicionais, recursos naturais, feiras, figuras comunitárias e desafios socioambientais. Entre essas referências, destacou-se a lenda da cascavel, narrativa folclórica local associada ao imaginário da cidade, tratada no jogo como eixo simbólico e mecânico, e não apenas como ambientação temática.

A segunda etapa correspondeu à concepção das mecânicas e dos componentes. O jogo foi concebido como uma experiência estratégica e competitiva, destinada a 2 a 6 jogadores, com duração média de 45 a 60 minutos. O tabuleiro foi estruturado a partir de seis localidades representadas no jogo: Sede, Cristais, Guanacés, Caponga, Jacarecoara e Pitombeiras, cada uma associada a recursos vinculados às atividades econômicas e culturais locais. Além de representar o território, o mapa atua de forma dinâmica na

partida, pois determinadas casas e deslocamentos podem gerar eventos que interferem na obtenção de recursos, na pontuação cultural e no avanço do Medidor da Cascavel.

Os seis personagens jogáveis são: Pescador, Turista, Feirante, Padre, Artesã e Agricultor. Eles foram inspirados em figuras sociais e ofícios associados ao município. Cada personagem possui habilidades próprias, organizadas em habilidade passiva e habilidade ativa, de modo a reforçar, no sistema de jogo, aspectos ligados à sua atuação no território. As Cartas de Cultura, ativadas mediante o pagamento de recursos, concedem Pontos Culturais e foram elaboradas a partir de locais, histórias e manifestações da cidade. Já as Cartas de Desafio representam situações associadas ao imaginário local e a problemas socioambientais do território, como seca, enchentes, inflação do turismo e disputas comerciais, produzindo efeitos que afetam a progressão da partida e aumentam o Medidor da Cascavel.

O Medidor da Cascavel desempenha papel central na construção da tensão coletiva ao longo da partida. Estruturado em 12 níveis progressivos, ele opera de modo a intensificar a dificuldade da partida à medida que avança. Nos níveis iniciais, não há penalidades adicionais; nos níveis intermediários, determinadas ações passam a exigir maior custo; e, ao atingir o nível máximo, todos os jogadores perdem coletivamente. Em contrapartida, a condição de vitória individual consiste em alcançar 15 Pontos Culturais antes que a derrota coletiva seja acionada.

A terceira etapa compreendeu a prototipagem física do jogo e a confecção manual de parte significativa de seus componentes. Foram produzidos o tabuleiro, as cartas, as fichas de recursos, os peões, o manual físico e a embalagem, permitindo a realização de partidas completas e a observação concreta da interação entre os elementos do jogo. Esse processo também contribuiu para avaliar aspectos de legibilidade, organização visual, manipulação das peças e clareza das informações presentes nos materiais.

Na quarta etapa, foram realizadas nove sessões de teste com público externo, envolvendo aproximadamente 30 participantes, com idades entre 15 e 26 anos, incluindo estudantes do ensino fundamental, estudantes do ensino superior e membros da comunidade externa. As sessões tiveram duração variável, entre 15 e 60 minutos, a depender da familiaridade dos participantes com jogos de tabuleiro e do andamento das partidas. A avaliação combinou observação direta e aplicação de um formulário adaptado do modelo MEEGA+, proposto por Petri, Gresse von Wangenheim e Borgatto [2019], preenchido após as partidas. Durante as sessões, foram observados aspectos como compreensão das regras, duração da experiência, uso dos componentes, momentos de negociação, engajamento dos participantes e comentários relacionados aos elementos culturais representados. As respostas do formulário e as contribuições informais dos participantes orientaram ajustes nas regras, no balanceamento dos recursos, na progressão do medidor e na clareza dos componentes.

4. Resultados Preliminares e Discussão

As sessões de teste permitiram uma avaliação qualitativa inicial de A Lenda da Cascavel em situação de uso. A análise considerou as observações realizadas durante as partidas, as contribuições informais dos participantes e as respostas ao formulário adaptado do modelo MEEGA+. De modo geral, os dados preliminares indicaram boa aceitação da proposta, especialmente quanto ao engajamento dos participantes, à compreensão progressiva das

regras e à interação entre os jogadores.

Um dos aspectos mais evidentes foi o efeito produzido pelo Medidor da Cascavel. À medida que o nível de perigo aumentava, observou-se também um crescimento da tensão entre os jogadores, o que favoreceu momentos de negociação, comunicação e cooperação para conter a ameaça coletiva, mesmo em um jogo de natureza competitiva. Esse comportamento sugere que a mecânica cumpre sua função de gerar interdependência entre os participantes, equilibrando a disputa individual com a necessidade de ação conjunta.

Os elementos culturais presentes no jogo, como localidades, personagens, recursos e cartas, também foram percebidos de forma positiva, especialmente entre participantes com algum vínculo com o município ou com a região. Durante as sessões, esses elementos suscitaram reconhecimento e comentários espontâneos sobre Cascavel, indicando que o conteúdo cultural foi percebido por parte dos participantes não apenas como ambientação, mas também como componente associado à experiência lúdica e ao reconhecimento do território representado.

Apesar dos resultados positivos, a avaliação ainda possui caráter preliminar. A faixa etária dos participantes, a variação na duração das sessões e os diferentes níveis de familiaridade com jogos de tabuleiro indicam a necessidade de ampliar e sistematizar futuras aplicações. Ainda assim, os testes iniciais sugerem que A Lenda da Cascavel apresenta potencial como jogo estratégico e como proposta de mediação cultural, desde que novas avaliações sejam conduzidas com instrumentos mais estruturados de coleta e análise.

5. Conclusão e Trabalhos Futuros

A Lenda da Cascavel apresenta uma proposta de design de jogos voltada à valorização da identidade e da memória cultural do município de Cascavel, no Ceará. Ao incorporar localidades, ofícios, narrativas populares, recursos e desafios socioambientais em mecânicas e componentes jogáveis, o projeto busca transformar referências do território em elementos ativos da experiência lúdica.

Os resultados preliminares, obtidos a partir de observação direta, contribuições informais e formulário adaptado do modelo MEEGA+, indicaram boa aceitação da proposta, engajamento dos participantes e reconhecimento de elementos culturais representados no jogo. A dinâmica do Medidor da Cascavel destacou-se por produzir tensão coletiva e favorecer momentos de negociação e cooperação, mesmo em um sistema competitivo.

Apesar desses indícios positivos, a avaliação ainda possui caráter exploratório, considerando o número limitado de participantes, a variação no perfil do público e a duração distinta das sessões. Como trabalhos futuros, pretende-se ampliar a aplicação do jogo em contextos escolares e comunitários, sistematizar a análise dos dados coletados e refinar aspectos do design, especialmente o balanceamento das mecânicas, a clareza dos componentes e a incorporação de novas cartas.

6. Agradecimentos

Os autores agradecem ao IFCE, à Rede INTERSET-CE e aos participantes das sessões de teste pelas contribuições ao desenvolvimento deste trabalho.

7. Referências Bibliográficas

- CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 11. ed. rev. e atual. São Paulo: Global, 2002.
- 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>.
- CHRISTÓVÃO, Arthur Henrique Olschowsky; GUSSO, Luana de Carvalho; SCHMIDT, Albano Francisco. Jogos patrimoniais em Navegantes: gamificação como ferramenta de preservação cultural. In: *Anais do XIII Encontro Internacional de Direitos Culturais – XIII EIDC*. Fortaleza, 2025. Disponível em: <https://doity.com.br/anais/xiii-encontro-internacional-de-direitos-culturais-xiii-eidc/trabalho/419896>.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Cascavel. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ce/cascavel/panorama>.
- DE MELO, Jairton Felix Cavalcante; DA SILVA, Bruno Correia. 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 - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 20., 2021. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 701–704. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19712.
- PARREIRAS, Marcus; PESSOA, Clinton H. M.; PAIVA, Tales M.; LIMA, Yasmin Barbosa; XEXÊO, Geraldo. Batalha das Lendas: Uma proposta de jogo de tabuleiro para valorização cultural do folclore brasileiro. In: *Trilha de Artes e Design - Artigos Curtos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 21., 2022, Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 263–267. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226068.
- PETRI, Giani; GRESSE VON WANGENHEIM, Christiane; BORGATTO, Adriano Ferreti. MEEGA+: Um modelo para a avaliação de jogos educacionais para o ensino de Computação. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 27, n. 3, p. 52–81, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5753/rbie.2019.27.03.52>.
- SALES, Eduardo Souto Maior; SANTOS, Luiz Cláudio M.; BORGES, Eduardo D'Oliveira Silva; SANTOS, Maria Adélia Icó M.; SILVA, Renata Santana Santos. Àjò Play - Caminhando pelo Gabão: Jogo de tabuleiro digital sobre a cultura gabonesa. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 24., 2025, Salvador/BA. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2025. p. 937–948. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2025.10184>.
- SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Neis. O patrimônio cultural e os jogos: uma revisão de literatura para a possível criação da categoria de “jogos funcionais”. *Patrimônio e Memória*, v. 16, n. 1, p. 478–495, 2020. DOI: <https://doi.org/10.5016/pem.v16i1.3147>.