

PROPOSTA DE JOGO DE TABULEIRO PARA VALORIZAÇÃO CULTURAL DO TERRITÓRIO E FOLCLORE BRASILEIRO

Marcus Vinícius Coutinho Parreiras¹, mvparreirasengenharia@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-7225-2675>
Tales Mello Paiva¹, tmpaiva@ufrj.br, <https://orcid.org/0000-0003-2036-3442>
Clinton Pessoa¹, chmp@cos.ufrj.br, <https://orcid.org/0000-0001-6057-926X>
Yasmin Barbosa Lima², ymlima@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-7413-5763>
Geraldo Xexéo¹, xexo@cos.ufrj.br, <https://orcid.org/0000-0003-3975-9076>

1 Universidade Federal do Rio de Janeiro. PESC/LUDES. Rio de Janeiro, RJ - Brasil

2 Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Belas Artes. Rio de Janeiro, RJ - Brasil

Submitted: 19/11/2022. Accepted: 18/12/2022
Published: 23/12/2022

Objetivo: O artigo propõe um jogo que busca estimular discussões voltadas para a valorização da cultura popular brasileira. O jogo centra-se numa temática de confronto entre algumas das criaturas do folclore e pretende-se contar a história através das regras de batalha, sendo desenvolvido a partir de tradicional mecânica de jogo.

Metodologia/Abordagem: Foi criado utilizando como base a Tétrade Elementar que apresenta quatro elementos inspirados como essenciais para a formação de jogos: a mecânica, que busca definir os procedimentos do jogo; a narrativa, apresentando uma história por trás desse jogo; a estética, que explora a aparência do jogo a ser desenvolvida a fim de cativar a atenção de seus jogadores; e a tecnologia, que descreve o meio físico pelo qual haverá a interação com o jogo.

Resultados: é um jogo de tabuleiro competitivo e cooperativo que surge para abordar de forma lúdica temas relacionados ao folclore brasileiro, como uma alternativa para apresentar e instigar os jogadores sobre o valor cultural intrínseco dos contos e lendas nacionais.

Limitações: tolerância ainda são necessárias para tornar o jogo ainda mais imersivo e cativante, como imunidade mais equilibrada das habilidades de alguns personagens.

Originalidade/Valor do artigo: Jogos educativos oferecem novas abordagens para aprender qualquer assunto de forma lúdica, diferenciada e inovadora, com potencial para contribuir com a base nacional comum curricular (BNCC)

Palavras-Chave: folclore brasileiro, jogo, tétrade elementar, retórica procedural, metodologias ativas

BOARD GAME PROPOSAL FOR CULTURAL ENHANCEMENT OF TERRITORY AND BRAZILIAN FOLKLORE

Objective: The article proposes to stimulate discussions focused on the valorization of Brazilian popular culture. The game focuses on a confrontation theme between some of the folklore creatures telling the story through the battle rules, being developed from traditional game mechanics.

Methodology/Approach: It was created using Tetrade Elementar as a base, which presents four inspired elements as essential for the formation of games: mechanics, which seeks to define the game procedures; the narrative, presenting a story through this game; aesthetics, which explores the appearance of the game to be developed in order to attract the attention of its players; and technology, which reveals the physical environment by which will be interacting with the game.

Findings: it is a competitive and cooperative board game that arises to playfully address issues related to Brazilian folklore, as an alternative to present and instigate players about the intrinsic cultural value of national stories and legends.

Limitations: Tolerance is still necessary to make the game more immersive and captivating, as well as more balanced immunity to the abilities of some characters.

Originality/Value of the article: Educational games offer new approaches to learning any subject in a playful, differentiated and innovative way, with the potential to contribute to the common national curriculum base (BNCC).

Keywords: brazilian folklore, game, elementary tetrad, procedural rhetoric, active methodologies

1. Introdução

Jogos são atividades que possuem um grande aparato de métodos e estratégias para engajamento, tornando-os fontes essenciais para apoiar o ensino dos mais variados temas, centrados em tornar o conhecimento mais acessível, prático e dinâmico. Como descrito por Junior et al. (2020), os jogos tendem a oferecer experiências além de divertidas, altamente persuasivas, cativando a atenção de seus jogadores em longas sessões de ensino através do emprego de alguns aspectos importantes, como: estória, gráficos, usabilidade, mecanismos de colaboração/concorrência, e dispositivos de interação.

Questões relacionadas a território e cultura são estudados por diversos autores, tais como (Benatti et al., 2022; Socoloski & Cardoso, 2022; Leão, 2022). Os temas abordados em jogos seguem diversas linhas de conhecimento, dentre elas, temáticas de salvaguarda cultural, buscando integrar e reacender o interesse pelas histórias culturais que nos cercam (Mortara et al., 2014; Bonacini & Giaccone, 2022; Liu et al., 2022). Um dos grandes destaques culturais no Brasil são os seus mitos e folclore, produtos de uma aglutinação de várias culturas que permeiam seu território, sendo as principais de origem portuguesa, indígena e africana, com uma mistura de traços e reinterpretações que dão origem não apenas a manifestações de lendas nacionais, mas também regionais e locais (Rabaçal 1967; Bonin et al., 2021; Costa, 2021; Sonaglio & Zamberlan, 2022).

Foi acordado na Conferência Geral da UNESCO (Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura) que o conceito de folclore se estende pela formação de um conjunto de criações emanadas de uma comunidade cultural fundada em tradições, como expressão de sua identidade cultural e social.

O artigo propõe um jogo que busca estimular discussões voltadas para a valorização da cultura popular brasileira. O jogo centra-se em uma temática de confronto entre algumas das criaturas do folclore e pretende-se contar a história através das regras de batalha, sendo desenvolvido a partir de tradicional mecânica de jogo. Tendo em vista essa importante contribuição cultural envolvendo o folclore, a dinamicidade dos jogos, e inspirado por jogos clássicos de tabuleiro de teor educativo e estratégico de modo que os jogadores familiares com suas mecânicas tradicionais aprendam mais rapidamente. Jogos que possam ser jogados por crianças menores podem criar o interesse sobre o conteúdo das peças, com o uso de metodologias que segundo Carvalho & Galian (2021) e Devechi et al. (2022) podem contribuir para ações em sala de aula contribuindo como metodologia ativa de aprendizagem que apoia o atendimento das demandas de escolas no que se refere a Base nacional comum curricular (BNCC).

Além desta introdução, o artigo apresenta uma breve revisão de literatura que apresenta trabalhos relacionados estrutura deste trabalho e sobre a Tétrade elementar e retórica procedural. Em seguida a seção metodologia, os resultados e a conclusão. Por fim as referências.

2. Revisão de Literatura

2.1 Trabalhos relacionados

O Folclore Brasileiro é trabalhado na Base nacional comum curricular (BNCC) no Objeto de Conhecimento Artes Integradas, na Habilidade EF15AR25: “Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.” O Batalha das Lendas pode ser usado como motivador em atividades relacionadas a essa habilidade (Brasil, 2017).

O termo “Folclore” origina-se da formação das palavras “folk” que significa povo, e “lore” que significa saber, portanto esse termo pode significar algo como sabedoria do povo (Benjamin, 2011). É válido destacar que o folclore não se resume apenas a lendas e mitos, mas inclui as festas, danças, comidas e outras manifestações de cunho cultural (Melo & Silva 2021).

Dentro do contexto brasileiro, Kurutz & Bonin (2020) e Codá et al. (2021) propuseram o uso de Role-Playing Games (RPG) para o ensino de cultura folclórica brasileira na educação. Enquanto Marin & Santiago (2022) realizaram um levantamento dos museus de brinquedos do Brasil, apesar de não citar especificamente a influência do folclore na confecção de tais brinquedos e jogos.

Ademais, Trattner (2020) criaram jogos digitais, bem como Magh'firoh et al. (2021) propôs um jogo de tabuleiro, todos criados para incentivar o interesse das pessoas em lendas e folclores indonésios. Palmer & Davis (1990) também propuseram um jogo de tabuleiro em torno de uma lenda australiana. Outros autores como Konstantakos (2022) e Schmidt-Madsen (2021) usam os contextos místicos e relacionados ao folclore em suas pesquisas.

2.2 Tétrade elementar e retórica procedural

A gamificação educacional consiste no uso de elementos de jogos e técnicas de design de jogos no contexto educacional (Manzano-León et al., 2021). O método de Tétrade Elementar apresenta uma divisão equilibrada entre os elementos básicos de um jogo (Schell. 2011; Bordini et al., 2014; Mira Gobbo et al., 2021) que são:

- Tecnologia: refere-se ao ambiente físico em que o jogo será jogado (o aplicativo será usado);
- Estética: é a interface visível apresentada ao jogador na qual se encontram os sons, cheiros, sabores e sensações. É a aparência e a parte visual;

- Narrativa: referente à história que será contada no jogo. Pode ser linear e pré-programado, ou pode ser ramificado e emergente;
- Mecânica: refere-se aos procedimentos e regras do jogo, incluindo sua finalidade e como o jogador deve se comportar.

Quanto a retórica procedural se optou pela visão de que “a arte da persuasão por meio de representações e interações baseadas em regras” (Bogost 2008). Jogos não se relacionam com o mundo apenas através de suas histórias, mas também através de suas regras. Através do uso das mecânicas do jogo, os jogadores podem entender e discutir melhor essas regras. Os jogos ensinam por meio de sua mecânica fazendo com que o jogador interaja com o mundo do jogo e com questões trabalhadas (Kacmaz et al., 2021). Um benefício de usar simulações e retórica procedural é permitir que os participantes do jogo definam dinamicamente seu próprio nível de desafio, aumentando assim a personalização (Wong et al., 2022)

3. Metodologia

De forma a assegurar a originalidade do presente estudo, bem como para localizar artigos relacionados que sirvam para embasá-lo, uma busca foi realizada no Portal Periódicos CAPES. Usando as strings de busca "jogo" AND "folclore" e "game" AND "folklore", foram lidos os títulos e abstracts dos 100 primeiros artigos de cada uma das buscas, ordenados por relevância, e foram localizados 6 trabalhos pertinentes, o que já demonstra uma carência de conteúdo publicado.

Com uma história pré-definida, foram traçadas as primeiras ideias de mecânicas a serem empregadas no jogo, sem que se alterasse as mecânicas essenciais que marcam um jogo de dominó, já que ele é a base para a formulação dos demais traços do jogo a ser desenvolvido. Essas ideias decorreram durante a primeira semana do trabalho, que resultou em alguns protótipos que serão discutidos mais à frente. Para que as discussões ocorressem de modo mais fluido, os integrantes decidiram utilizar o aplicativo Whatsapp para criar um grupo onde as ideias pudessem ser postas e discutidas por todos. Buscando manter as ideias mapeadas e organizadas, foi utilizado a ferramenta Google Drive, onde foi criada uma pasta compartilhada com os membros para compartilhamento de atividades e documentos sobre o jogo em desenvolvimento. Dentre os documentos compartilhados, encontra-se um em especial que destaca as ideias discutidas em torno dos pilares definidos para a modelagem do jogo, a Tétrade Elementar.

Após a apresentação e discussão do modelo, se optou que o cenário escolhido para a modelagem do jogo, que não deveria envolver propostas que envolvessem domínio privado, já

que os direitos de propriedade estariam de posse de terceiros. Tal observação se deu por conta de uma possível publicação envolvendo o jogo a ser produzido. Optou-se por seguir por um cenário livre de direitos autorais, e que pudesse até mesmo engajar sobre um contexto mais regional, de onde surgiu a ideia de adaptar o jogo para utilizar de seres do próprio folclore brasileiro, o que motiva tanto o cenário regional quanto fornece uma enorme fonte de personagens e histórias.

A proposta considera que certas criaturas possuem vantagens ou desvantagens umas com as outras. Uma das primeiras impressões sobre como poderiam funcionar o contexto de batalhas, os cenários e histórias envolvidas, foi sobre uma expansão para adição de novos personagens originários do místico geral, sem se prender às figuras apenas do Folclore brasileiro. A proposta tinha uma visão direcionada para fornecer uma correspondência entre as criaturas de diferentes folclores e de diferentes lugares, uma proposta de inserção de seres da mitologia grega, nórdica, egípcia, romana, entre outras.

Dado o esforço exigido para a análise e comparação de diversos personagens, decidiu-se em uma primeira versão utilizar apenas elementos do Folclore Brasileiro, conforme citados por Martins & Silva Belo (2021). Durante a idealização sobre o novo cenário acerca de figuras do Folclore Brasileiro, um dos principais debates foi sobre quais criaturas entrariam para a versão inicial do jogo. Durante um mapeamento realizado no repositório do projeto (o mesmo utilizado para o armazenamento das informações do jogo anterior), foram traçadas algumas formas de intervir com as vantagens e desvantagens aplicadas às habilidades de cada criatura.

4. Proposta do Jogo Folclore Brasileiro

4.1 Desenvolvimento do Jogo

O jogo Batalha das Lendas foi desenvolvido com o propósito de incentivar o interesse pela cultura de mitos e lendas que permeiam por todo o Brasil, buscando cativar os jogadores com ilustrações simples e agradáveis, e um enredo dinâmico e envolvente. Parte da mecânica utilizada na modelagem das partidas deste jogo é baseada principalmente em padrões básicos empregados nos jogos clássicos de dominó, com uma releitura mais dinâmica, com um enredo mais competitivo e interpretativo em cima de dinâmicas de batalhas que empregam características típicas das criaturas do folclore, usando-as como estratégias de vantagem, ou mesmo desvantagem, entre as figuras folclóricas utilizadas no jogo.

Dentre as mecânicas clássicas do jogo de dominó atreladas ao jogo Batalha das Lendas, estão o Pattern Building, Tile Placement e o Pattern Recognition (BGG, 2022). O Pattern Building exige que os jogadores utilizem dos componentes do jogo para construir padrões sofisticados que os permitam desencadear ações. Com Tile Placement, os jogadores devem alinhar as peças com objetivo de acionar certo tipo de habilidade de gatilho estratégico entre

componentes dentro do jogo. Enquanto, o Pattern Recognition exige que o jogador se atenha a padrões conhecidos ou emergentes durante o jogo que permitam vitória ou vantagem no jogo.

4.2 Tétrade Elementar

O jogo proposto foi criado utilizando como base a Tétrade Elementar (Schell, 2011; Mira Gobbo et al., 2021), que apresenta quatro elementos descritos como essenciais para a formação de jogos: a mecânica, que busca definir os procedimentos do jogo; a narrativa, apresentando uma história por trás desse jogo; a estética, que explora a aparência do jogo a ser desenvolvido a fim de cativar a atenção de seus jogadores; e a tecnologia, que descreve o meio físico pelo qual haverá a interação com o jogo. Com base neles, temos entrelaçado ao jogo as suas principais características descritas na Tabela 1.

Tabela 1. Uso da Tétrade no desenvolvimento do Jogo. Fonte: Autoria própria.

Tétrade	Características no Jogo
Mecânica	Existem sete criaturas folclóricas no jogo, tal como existem sete números para as peças de Dominó (0-6). Cada personagem pode vencer e ser vencido por outros dois personagens específicos, com base em seus poderes e fraquezas. Cada personagem tem uma carta de efeito específica, que ativa sua habilidade especial. Cada jogador começa com sete peças em mãos. Podendo variar de 2 a 4 jogadores na mesa. A carta de habilidade só pode ser usada quando o jogador descer a peça de gabão daquele personagem. Para ativar as cartas de habilidade, deve-se jogar a peça de "figura inteira", e ler sua carta equivalente à criatura no tabuleiro. Ou mesmo, se determinada criatura, da sua carta em mãos, assumir a posição de todas as extremidades do jogo, o efeito poderá ser utilizado. O jogo inicia com o jogador que possuir a primeira peça em ordem alfabética. Caso o jogador não possua lendas que vençam nenhuma das extremidades das peças no tabuleiro, ele compra uma peça. Caso não haja peças para comprar, ele passa a sua vez. O jogo se encerra quando o primeiro jogador descer sua última peça.
Narrativa	Confronto entre as criaturas do folclore brasileiro
Estética	A arte do jogo destaca: Boitatá, Boto, Cuca, Curupira, Iara, Mula-sem-cabeça e Saci. Cada peça apresenta a imagem de dois personagens, dividida horizontalmente. Peças do tipo gabão apresentam apenas uma vez a arte do personagem, na peça inteira. Cada peça mostra os respectivos rivais para o confronto do personagem.
Tecnologia	Uso de peças com o formato do dominó clássico, com a imagem das lendas embutidas em cada peça. Uso de cartas atreladas às histórias e habilidades de cada criatura.

Fonte: Autoria própria.

4.3 Peças do Jogo

As peças do jogo foram projetadas para dar vida ao imaginário das lendas contadas nas histórias, apoiando-se nas características mais marcante de cada criatura descritas nas lendas brasileiras. As cartas de habilidades para o jogo, foram modeladas dispondo de informações correspondentes às histórias e habilidades atribuídas a cada criatura do jogo. A Figura 1 apresenta as figuras e formas utilizadas nas peças do jogo, assim como as cartas de habilidades correspondentes a cada personagem.

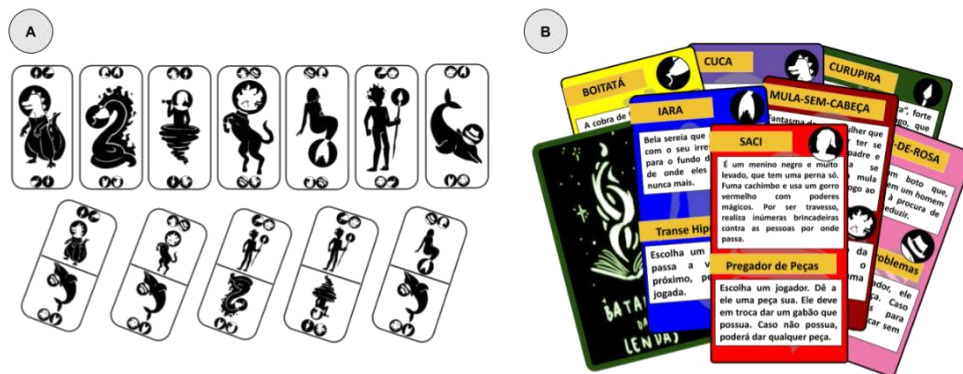


Figura 1. (A) Modelo das peças do jogo. (B) Modelo das cartas de habilidades.

Fonte: Autoria própria.

4.4 Mecânica de Combate

A batalha do jogo se baseia em uma narrativa de rivalidades em torno de cada criatura, levando em consideração certas características e habilidades intrínsecas dessas figuras do folclore brasileiro. A Figura 2 apresenta o sistema de combate atrelado a cada uma das lendas, assim como as habilidades que formularam o pareamento entre cada desafiante. Buscando não haver desbalanceamento, foi decidido que cada criatura deveria vencer especificamente apenas duas outras lendas, usando mecânica similar a “Pedra-Papel-Tesoura”.



Figura 2. Narrativa do sistema de combate entre as lendas. Fonte: Autoria própria.

O jogo proposto busca estabelecer a retórica procedural no conteúdo pedagógico e ser entendido e interpretado pelo uso das mecânicas do jogo, que dialogam com os elementos temáticos bem como fazem os textos e as imagens. Ao se utilizar das regras para contar a história, o jogo deixa de ser um conjunto de conceitos para se memorizar, e passa a ser algo que o jogador pode aplicar e explicar enquanto aprende.

Em Batalha das Lendas, a retórica procedural está explicitada em duas partes principais:

- Na mecânica principal de posicionamento das pedras representa o confronto entre os personagens, enquanto as regras que determinam quais pedras podem ser colocadas naquela posição representam quais lendas vencem quais outras, o que relaciona características pertinentes aos personagens do folclore e suas histórias, como o Saci sendo vencido pela Cuca.
- Nas mecânicas que compõem as habilidades das cartas das pedras do tipo gabão. Cada habilidade provoca um efeito sobre o jogo inspirado nos poderes e habilidades retiradas do folclore, facilitando o entendimento desses conceitos, como a habilidade "Pregador de Peças" do Saci, que bagunça as pedras indesejadas do jogador com as do seu adversário.

5. Aplicação

Foi elaborada uma seção de Playtest, servindo de base para identificação de melhorias nos componentes e regras do jogo com base no feedback dos jogadores. Foram convidados para a fase do playtest quatro jogadores, sem aplicação de pré-condições ou filtros que exigissem algum perfil específico de jogador, onde, por conta das restrições da pandemia causada pelo COVID-19, a partida foi realizada de forma online, utilizando o Google Meets e o Google Slides. Após explicadas as regras, as peças foram sorteadas e distribuídas. Cada partida teve uma duração de aproximadamente 30 minutos, onde foi coletado o feedback sobre as dificuldades de jogabilidade e os pontos positivos ou negativos. No geral, os feedbacks foram bastante positivos, e tiveram impacto direto nas melhorias e revisões do jogo antes da versão final.

6. Conclusões

Este artigo apresentou o Batalha das Lendas, um jogo de tabuleiro ao estilo do dominó que permite aos seus jogadores assimilar de forma agradável e criativa um cenário de mitos e lendas brasileiras, que carregam as histórias cultivadas por gerações. Para tal, foram descritos os principais elementos do jogo, bem como os personagens e figuras, e as mecânicas e dinâmicas esperadas.

Com relação a etapa de teste do jogo, o Batalha das Lendas recebeu retornos satisfatórios e positivos quanto ao uso dos personagens, suas habilidades e características, assim como a própria arte para os personagens do jogo. Algumas melhorias e adaptações ainda são necessárias

para tornar o jogo ainda mais imersivo e cativante, como adaptações mais equilibradas das habilidades de alguns personagens.

Pretende-se, como seguimento a futuras versões aprimoradas do jogo, a inserção de novas mecânicas e narrativas que permitam a adição de novos personagens do folclore brasileiro, atentando-se em expandir o leque de conhecimento em torno das figuras místicas do nosso folclore. Além disso, o Batalha das Lendas pode ser facilmente adaptado para o ensino de outros folclores e contextos, como da mitologia nórdica ou grega.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

7. Referências

- Benatti, L. P., Mayeta, B. S. T., Silva, A. C. M., & Dias, M. R. Álvares C. (2022). Vernacular artifacts for plant cultivation: a sustainable design. *Revista Produção E Desenvolvimento*, 8(1), e604. <https://doi.org/10.32358/rpd.2022.v8.604>
- Benjamin, R. (2011). Conceito de folclore. Projeto Encontro com o Folclore.
- BGG (2022). Board game mechanics. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>. Acesso em: 25 maio 2022.
- Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games. *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, pages 117–140.
- Bonacini, E., & Giaccone, S. C. (2022). Gamification and cultural institutions in cultural heritage promotion: A successful example from Italy. *Cultural trends*, 31(1), 3-22. <https://doi.org/10.1080/09548963.2021.1910490>
- Bonin, J. C., Becker, F. D., Twardowski, R. M., Vicentim, S. T., & da Rocha Lusa, V. C. M. (2021). Folclore, linguagem e comunicação: perspectivas para uma visão transcultural da cultura. *Devir Educação*, 5(2), 86-103. <https://doi.org/10.30905/rde.v5i2.423>
- Bordini, R. A., Otsuka, J. L., Beder, D. M., Fonseca, L. L., Freitas, P. G., Nunes, A. P., ... & Oliveira, M. R. (2014). Processo de Design de um jogo eletrônico para o aprendizado de Teclado Musical. XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2015.647>
- Brasil (2017). Base nacional comum curricular (BNCC). [http:// basenacionalcomum.mec.gov.br](http://basenacionalcomum.mec.gov.br).
- Carvalho, M. B., & Galian, C. V. A. (2021). The National Common Core Curriculum in Brazil: the power of knowledge linked to music. *International Studies in Sociology of Education*, 1-23. <https://doi.org/10.1080/09620214.2021.1953396>
- Codá, V., da Silva, E. R., & de Vasconcellos, M. S. (2021). O chamado do Curupira. *Acta Scientiae et Technicae*, 8(2). <https://doi.org/10.17648/uezo-ast-v8i2.306>
- Costa, A. D. B. (2021). Folclore e adaptação: os tensionamentos em “Cidade Invisível”. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 20(38).
- Devechi, C. P. V., Trevisan, A. L., & Cenci, Â. V. (2022). The scientific evidence-based approach to education in



- teacher education: retreat from the practice. *Revista Brasileira de Educação*, 27. <https://doi.org/10.1590/s1413-24782022270107>
<https://doi.org/10.17083/ijsg.v9i4.529>
- Junior, G. F., Cancellier, S. G., Ambrosio, P. G., Machado, L. V., Madeira, K., Batanolli, J. A. R., and Martins, P. J. (2020). Protótipo do jogo educativo 2d: Folcjapu, sobre folclore brasileiro “lenda do japuçu”, utilizando metodologia retain. *Informática na educação: teoria & prática*, 23(2 Mai/Ago). <https://doi.org/10.22456/1982-1654.93948>
- Kacmaz, G., & Dubé, A. K. (2021). Examining pedagogical approaches and types of mathematics knowledge in educational games: A meta-analysis and critical review. *Educational Research Review*, 100428. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100428>
- Konstantakos, I. M. (2022). Board Games in Ancient Fiction: Egypt, Iran, Greece. *Board Game Studies Journal*, 16(1), 449-490. <https://doi.org/10.2478/bgs-2022-0016>
- Kurutz, Y. P. F., Hülse, L., & Bonin, J. C. (2020). Folclore em forma de role-playing game: criação de um jogo para utilização na educação infantil: folklore in the form of role-playing game: creation of a game for use in early childhood education. *Extensão em Foco* (ISSN: 2317-9791), 8(1), 131-151. <https://doi.org/10.33362/ext.v8i1.2482>
- Leão, T. M. G. (2022). Contributos do network na gestão do património cultural para a inovação no território. *PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 20(2), 299-311. <https://doi.org/10.25145/j.pasos.2022.20.022>
- Liu, N. Y. C., Miao, K. C. J., & Ying, D. C. Y. (2022). A Metric Instrument for the Games with Cultural Heritage. *International Journal of Serious Games*, 9(4), 89-136.
- Magh'firoh, R. H., Nugroho, Y. W., & Christian, I. K. (2021). Board Game Sebagai Sarana Untuk Memperkenalkan Tokoh-Tokoh Cerita Rakyat di Jawa Timur Pada Anak Usia 7-12 Tahun. *Artika*, 5(2), 124-140. <https://doi.org/10.34148/artika.v5i2.440>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Marin, E. C., & Santiago, M. G. (2022). Jogo como patrimônio cultural: museus de brinquedos no Brasil. *Movimento*, 25. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.87591>
- Martins, M. D. S. D., & Silva Belo, G. (2021). Práticas pedagógicas em tempos de pandemia:: Os gêneros mito e lenda no ensino da língua portuguesa. *Revista Gestão em Conhecimento*, 7(7), 5-5. <https://doi.org/10.56798/RGC-07-2021-04>
- Melo, J. F. C., & Silva, B. C. (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. SBC.
- Mira Gobbo, M. R., de Barbosa, C. R. S. C., Morandini, M., Mafort, F., & Mioni, J. L. V. M. (2021). ACA game for individuals with Autism Spectrum Disorder. *Entertainment Computing*, 38, 100409. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100409>
- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-325. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>
- Palmer, J., & Davis, J. C. (1990). Using games and folklore to extend children's literature. *The Clearing House*, 63(9), 395-401. Palmer, J., & Davis, J. C. (1990). Using games and folklore to extend children's literature. *The Clearing House*, 63(9), 395-401.

- Rabaçal, A. J. (1967). *Influências indígenas no folclore brasileiro*. Museu de Etnografia e História.
- Schell, J. (2011). *The art of game design: a book of lenses*. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus.
- Schmidt-Madsen, J. (2021). The Crux of the Cruciform: Retracing the Early History of Chaupar and Pachisi. *Board Game Studies Journal*, 15(1), 29-77. <https://doi.org/10.2478/bgs-2021-0003>
- Socoloski, T. D. S., & Cardoso, E. S. (2022). Cultura e território da imigração polonesa no município de Áurea/RS. *Sociedade & Natureza*, 32, 183-196. <https://doi.org/10.14393/SN-v32-2020-44128>
- Sonaglio, C. M., & Zamberlan, C. O. (2022). Cultural itinerary “caminho para os ervais” as a proposal for regional development/ Itinerário cultural “caminho para os ervais” como proposta de desenvolvimento regional. *Revista Produção & Desenvolvimento*, 8(1), e605. <https://doi.org/10.32358/rpd.2022.v8.605>
- Trattner, K. (2020). Game Review. Pamali: Indonesian Folklore Horror (StoryTale Studios): Point-and-Click Horror, ID 2018. *Journal for Religion, Film and Media (JRFM)*, 6(1), 166-171.
- Wong, G. W. C., Wong, P. P. Y., & Chong, J. C. M. (2022). Low-fidelity buyer seller simulations can encourage authentic learning experiences. *International Review of Economics Education*, 40, 100241. <https://doi.org/10.1016/j.iree.2022.100241>

DECLARATION OF CONTRIBUTIONS TO THE ARTICLE – Credit

ROLE	MParreiras	TPaiva	CPessoa	YLima	GXexéo
Conceptualization – Ideas; formulation or evolution of overarching research goals and aims.	X	X	X		X
Data curation – Management activities to annotate (produce metadata), scrub data and maintain research data (including software code, where it is necessary for interpreting the data itself) for initial use and later re-use.					
Formal analysis – Application of statistical, mathematical, computational, or other formal techniques to analyze or synthesize study data.	X	X	X		X
Funding acquisition - Acquisition of the financial support for the project leading to this publication.	X	X	X	X	X
Investigation – Conducting a research and investigation process, specifically performing the experiments, or data/evidence collection.	X	X	X		
Methodology – Development or design of methodology; creation of models.	X	X	X		
Project administration – Management and coordination responsibility for the research activity planning and execution.	X		X		
Resources – Provision of study materials, reagents, materials, patients, laboratory samples, animals, instrumentation, computing resources, or other analysis tools.	X	X	X	X	X
Software – Programming, software development; designing computer programs; implementation of the computer code and supporting algorithms; testing of existing code components.					
Supervision – Oversight and leadership responsibility for the research activity planning and execution, including mentorship external to the core team.	X		X		X
Validation – Verification, whether as a part of the activity or separate, of the overall replication/reproducibility of results/experiments and other research outputs.	X	X	X		X
Visualization – Preparation, creation and/or presentation of the published work, specifically visualization/data presentation.	X	X			
Writing – original draft – Preparation, creation and/or presentation of the published work, specifically writing the initial draft (including substantive translation).	X	X	X		X
Writing – review & editing – Preparation, creation and/or presentation of the published work by those from the original research group, specifically critical review, commentary or revision – including pre- or post-publication stages.	X	X	X		X