

# DESENVOLVIMENTO DO PROJETO GRANDPA'S LEGENDS - JOGO DE CARTAS TEMATIZADO POR FIGURAS DO FOLCLORE BRASILEIRO

Matheus Tavares Pereira Araújo<sup>1</sup>; Ângelo Carlos Avelino Feitosa<sup>2</sup>; Pedro Kauã de Paula Oliveira<sup>3</sup>; Ester Miriã de Sousa Freire<sup>4</sup>; Faymerson Alves de Sousa<sup>5</sup>; Simone Azevedo Bandeira de Melo Aquino<sup>6</sup>;

## Resumo

A cultura brasileira é extremamente rica em diferentes sentidos, diversos mitos, histórias e personagens persistem de geração a geração. Entretanto, mesmo com a indústria de jogos correspondendo a um dos setores que mais movimenta capital no mundo e o Brasil sendo um dos principais consumidores, a retratação da cultura brasileira ainda é limitada se comparada com outras culturas. Nesse contexto, apresenta-se *Grandpa's Legends*, um *cardgame* digital tematizado por figuras e outros elementos do folclore brasileiro, com o intuito de incentivar a educação e o resgate de uma parte da cultura brasileira nos dias atuais. O jogo foi desenvolvido no motor de jogos *Unity* com a linguagem de programação C# (C-Sharp) e passou pelas etapas de Game Design, pesquisa acerca do folclore brasileiro, prototipação de baixa fidelidade e implementação, sendo estruturado em batalhas por meio de turnos, com cada carta do jogo se comportando como a figura ou elemento do folclore era retratado na vida real.

**Palavras-chave:** cultura brasileira, folclore brasileiro, *cardgame*, cartas.

**Financiamento:** Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PRPGI).

## Introdução

A indústria de jogos digitais corresponde a um dos setores que mais movimenta capital no mundo inteiro, possuindo consumo estimado em 2,3 bilhões de dólares apenas em 2021 (FORTIM, 2022). Ademais, segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2025, 82,8% da população brasileira consome jogos digitais (PGB, 2025). Com os avanços

---

<sup>1</sup> Estudante do Curso de Ciência da Computação do IFMA do Campus Imperatriz; E-mail: tavares.a@acad.ifma.edu.br

<sup>2</sup> Estudante do Curso de Ciência da Computação do IFMA do Campus Imperatriz; E-mail: angelo.a@acad.ifma.edu.br.

<sup>3</sup> Estudante do Curso de Ciência da Computação do IFMA do Campus Imperatriz; E-mail: pedro.kaua@acad.ifma.edu.br.

<sup>4</sup> Estudante do Curso de Ciência da Computação do IFMA do Campus Imperatriz; E-mail: emiria@acad.ifma.edu.br

<sup>5</sup> Estudante do Curso de Ciência da Computação do IFMA do Campus Imperatriz; E-mail: faymerson.a@acad.ifma.edu.br.

<sup>6</sup> Me. Professora Orientador do Curso de Ciência da Computação do Campus Imperatriz; E-mail: simonebandeira@ifma.edu.br.

tecnológicos dos últimos anos, além do potencial no entretenimento e no setor econômico, os jogos vêm sendo utilizados como forma de manifestação cultural por meio de aspectos como a arte e a música, somando-se à computação gráfica e outras formas de interação (SANTANA et al, 2018).

O Brasil é um país extremamente rico culturalmente em diversos aspectos, como mitos, histórias e personagens que persistem por gerações. Contudo, a presença da cultura brasileira nos jogos digitais ainda é limitada, algo que ocorre devido a indústria de jogos no Brasil não ser tão destacada quanto outras localidades, além do espaço ocupado por outras mitologias como a grega, a nórdica e a japonesa ser bem maior. Apesar disso, já existem iniciativas a fim de trazer parte da cultura brasileira em jogos, seja jogos digitais ou jogos de tabuleiro (FEITOSA et al, 2024).

Assim, uma das temáticas da cultura brasileira que mais se destaca é o folclore, resultante da aglutinação de diversas culturas, incluindo principalmente a portuguesa, a indígena e a africana, gerando manifestações em níveis nacionais, regionais e locais (MELO & SILVA, 2021). Logo, considerando a relevância do folclore para a cultura nacional, é possível explorar uma grande variedade de histórias e extrair o seu potencial em mídias digitais (JUNIOR et al, 2020).

Nesse contexto, a fim de colaborar com o incentivo e o resgate de uma temática que corresponde a uma parcela da cultura nacional, apresentamos o processo de desenvolvimento de *Grandpa's Legends*, um jogo digital de cartas tematizado por figuras e outros elementos do folclore brasileiro. A iniciativa do projeto justifica-se pela relevância da temática e pela ocultação cada vez maior do tema em diferentes ambientes, como escola e redes sociais, além da baixa quantidade de jogos voltados exclusivamente para a cultura brasileira.

## **Metodologia**

Na fase inicial do projeto, dedicada às definições de Game Design, foi desenvolvido um SGDD (Short Game Design Document), uma versão reduzida e adaptada do Game Design Document (GDD), ajustada ao escopo e à dimensão do trabalho. Esse documento apresenta o jogo de forma mais objetiva, priorizando a compreensão da experiência proposta e de suas mecânicas (MOTTA & JUNIOR, 2013). Dentro desse processo, foram estabelecidos os seguintes elementos: nome do jogo, resumo, tema, protótipo, justificativa e aderência ao tema, metodologia de execução, gênero, público-alvo, classificação indicativa, estilos e referências, plataformas atendidas, contexto do jogo, jogabilidade,

level design, esquema do jogo, áudio e música. Após isso, a segunda etapa do projeto foi focada na prototipação, na qual desenvolvemos um protótipo de baixa fidelidade na plataforma Figma, o qual foi suficiente para a demonstração e validação das mecânicas básicas do jogo.

Com as validações feitas, iniciou-se o processo de desenvolvimento do jogo de fato. Inicialmente, fizemos uma pesquisa aprofundada acerca das principais figuras e outros elementos do folclore brasileiro, tendo em vista a importância de criar uma boa representação dos personagens. Durante esta etapa, as interfaces de navegação do jogo, incluindo o próprio *gameplay* foram elaboradas na plataforma Figma. Em seguida, as artes das cartas foram elaboradas e definimos o comportamento de cada carta no jogo, além de outros ajustes de Game & Level Design feitos para encaixar no escopo do projeto. Por fim, o jogo foi implementado no motor de jogos *Unity* com a linguagem C# (C-Sharp), uma ferramenta robusta e altamente utilizada, na qual é possível desenvolver jogos com alta tecnologia e que se sobressaem em aspectos como programação, renderização, áudio, terrenos, iluminação, física, partículas e networking, seja o jogo em 2D ou 3D (ZANINI, KURTZ & DA-SILVA, 2016). Para a implementação, recursos como a criação de objetos pré-fabricados, chamados *Prefabs*, e objetos scriptáveis, conhecidos como *ScriptableObjects* foram fundamentais devido a alta quantidade de cartas no jogo e o padrão de comportamento entre elas.

## **Resultados e Discussão**

Para a elaboração do SGDD, foi utilizada a técnica *brainstorming* (tempestade de ideias), por meio de reuniões periódicas nas quais discutimos ideias gerais do jogo, como ideias de cartas, o funcionamento do sistema de cartas, a navegação no jogo, a história, entre outros. Após a documentação elaborada ao longo desta etapa, desenvolvemos um protótipo de baixa fidelidade na plataforma Figma, o qual foi utilizado para demonstrar e validar de maneira simples as mecânicas descritas na documentação.

**Figura 1** - Imagem do protótipo de baixa fidelidade do jogo



Fonte: Autores

Após a validação do protótipo básico pela equipe desenvolvedora, iniciou-se o desenvolvimento do jogo em si. Nesta etapa, ocorreu a pesquisa acerca de figuras e outros elementos do folclore, a criação das interfaces do jogo e definições de Game Design das cartas, além da elaboração das artes. A pesquisa foi realizada na internet, por meio de artigos publicados e conteúdos acerca de folclore nas redes sociais, como o vídeo destacado na figura 2, utilizado para selecionar algumas das figuras que estariam presentes no jogo.

**Figura 2** - Vídeo acerca de figuras do folclore



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pQpuZid7hlo>

Utilizamos novamente a plataforma Figma para a criação das interfaces, as quais foram criadas pensando em uma ambientação que remete a algo em um sentido mais cultural e folclórico. Ademais, as cartas foram elaboradas com as artes e a pesquisa feita na etapa anterior, com cada carta tendo seu comportamento baseado na história original da lenda ou elemento retratado.

**Figura 3** - Imagem da interface de descrição de uma das cartas do jogo



Fonte: Autores

**Figura 4** - Carta da Acutipupu



Fonte: Autores

Por fim, iniciou-se o desenvolvimento do jogo em si, dividido em *gameplay* e interfaces. O jogo foi desenvolvido na *engine Unity* com a linguagem *C#*, utilizando de recursos como *Prefabs* e *ScriptableObjects*. Ademais, também foi criado um sistema de *drag & drop*, para o funcionamento do *gameplay* do jogo, isto é, o sistema de clicar e arrastar uma carta até o meio da mesa para efetuar a jogada. Além disso, também foi criada uma Inteligência Artificial (IA) para representar o adversário do jogador no contexto da história do jogo e no *gameplay*.

**Figura 5** - *Gameplay* do jogo



Fonte: Autores

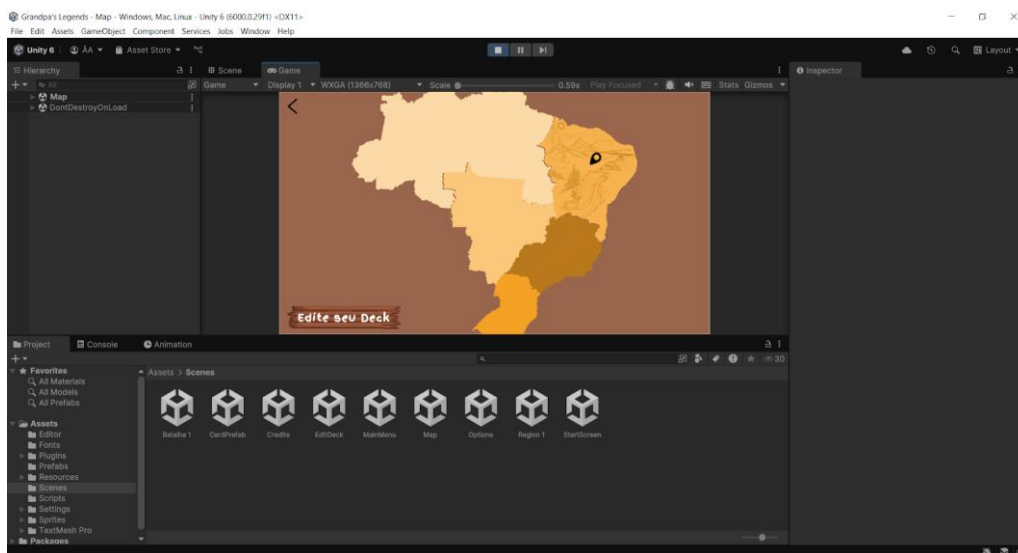
Implementamos as interfaces de forma simples, com o intuito de demonstrar apenas a funcionalidade básica do jogo em geral, principalmente a experiência do usuário (UX). Nas figuras 6 e 7, é possível visualizar a tela inicial do jogo e o mapa da região Nordeste do Brasil, onde é possível selecionar as batalhas a serem enfrentadas pelo jogador.

**Figura 6** - Imagem da tela inicial do jogo



Fonte: Autores

**Figura 7 - Imagem do mapa de seleção das batalhas**



Fonte: Autores

## Conclusão

Como expectativas gerais do projeto, esperamos trazer aprimoramentos para o estado atual do desenvolvimento do jogo, além da preparação do marketing, divulgação e publicação no site itch.io. O desenvolvimento do jogo foi baseado nas pesquisas acerca de lendas e outros elementos do folclore brasileiro, seguindo principalmente artigos publicados acerca do tema e influências indígenas e africanas deste meio da cultura nacional. Ademais, comprova-se a existência de iniciativas a fim de trazer não só o folclore, como também outras manifestações culturais do Brasil para os jogos, sejam eles digitais ou analógicos (FEITOSA et al, 2024). Dessa forma, como próximos passos para

o projeto, esperamos executar as etapas de polimento do jogo e publicação, além de fazer testes de usabilidade com os jogadores para coleta de *feedbacks* e validação relacionadas aos objetivos do jogo, contribuindo não só para validar a qualidade geral do jogo, como também se ele de fato incentiva e resgata a temática do folclore brasileiro através da educação cultural.

### **Agradecimentos**

Agradecimentos à Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PRPGI), ao Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão - IFMA campus Imperatriz e à Fábrica de Inovação pelo suporte financeiro e apoio para o desenvolvimento deste projeto.

### **Referências**

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, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021 . p. 701-704. DOI: [https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2021.19712](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19712).

FEITOSA, Ângelo Carlos Avelino; SILVA, Lailla Galeno da; VIANA, Vinicius Schneider Januário; ARAÚJO, Matheus Tavares Pereira; AQUINO, Simone Azevedo Bandeira de Melo. Incentivando educação cultural: desenvolvimento de uma proposta de jogo de cartas tematizado por figuras do folclore brasileiro. *In: TRILHA DE CULTURA – ARTIGOS CURTOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)* , 2024 Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024 . p. 91-97. DOI: [https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2024.241243](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2024.241243).

FORTIM, Ivelise et al. Pesquisa indústria brasileira de games 2022. *TIC CULTURA*, v. 113, 2022.

JUNIOR, Gelson Firmino et al. Protótipo do jogo educativo 2D: Folcjapu, sobre folclore brasileiro “Lenda do Japuaçu”, utilizando metodologia RETAIN. *Informática na Educação: teoria & prática*, v. 23, n. 2, 2020.

MOTTA, Rodrigo L.; JUNIOR, José Trigueiro. Short game design document (SGDD). *Proceedings of SBGames*, v. 2013, p. 115-121, 2013.

SANTANA, Ian Bulhoes et al. Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local. *Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2018.

SX Group; Go Gamers; Blend New Research; ESPM. *Pesquisa Game Brasil 2025*. São Paulo: PGB Data Insights, 2025.

ZANINI, Gabriel Rossi; KURTZ, Guilherme Chagas; DA SILVA, Ricardo Frohlich. *Desenvolvimento de um jogo educativo para o estudo de Física*.