

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

JANER REGO TAVARES

FOLCATRUA:
DESIGN DE JOGO COMO RESGATE E MEMÓRIA DO FOLCLORE BRASILEIRO

Goiânia
2026

JANER REGO TAVARES

FOLCATRUA:

DESIGN DE JOGO COMO RESGATE E MEMÓRIA DO FOLCLORE BRASILEIRO

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador(a): Prof(a). MAURICIO DOS SANTOS AZEREDO

Goiânia
2026

FOLCATRUA:

DESIGN DE JOGO COMO RESGATE E MEMÓRIA DO FOLCLORE BRASILEIRO

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof^a, ESP MAURICIO DOS SANTOS AZEREDO - orientador
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. JOÃO PAULO ALVES
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof^a MARÍLIA ALVES TEIXEIRA
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Dedico este trabalho à minha família, pelo apoio e incentivo ao longo de toda essa trajetória, e a todas as pessoas que preservam a cultura popular brasileira por meio da memória, da oralidade e das tradições. Este estudo é também uma forma de reconhecer, valorizar e manter vivos os personagens e narrativas que fazem parte da nossa identidade cultural.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente, a Deus e a minha família, pelo apoio, incentivo e compreensão ao longo de toda esta trajetória acadêmica.

Ao meu orientador, pela dedicação, paciência e pelas contribuições fundamentais para a realização deste trabalho único e de suma importância. Aos professores do curso, que de forma direta ou indireta me ajudaram muito.

Por fim, agradeço a todos aqueles que, de alguma forma, preservam e mantêm acesa a chama da cultura popular brasileira.

(Epigrafe)

“Quando uma história deixa de ser contada, não se perde apenas um personagem,
perde-se também uma parte da identidade de quem a criou.”

Janer Rego Tavares

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar personagens do folclore brasileiro, considerando tanto aqueles amplamente difundidos em escala nacional, como Saci-Pererê, Iara, Curupira e Boto-cor-de-rosa, quanto personagens de circulação regional mais restrita, como Papa Figo, Corpo-Seco e Romãozinho. A pesquisa parte do entendimento de que o folclore brasileiro constitui um importante patrimônio cultural imaterial, diretamente relacionado à memória coletiva, à tradição oral e à construção da identidade cultural do país. Nesse sentido, busca-se compreender os fatores que contribuem para a ampla visibilidade de determinados personagens, ao mesmo tempo em que outros permanecem pouco conhecidos, restritos a contextos locais ou em processo de esquecimento. Metodologicamente, a pesquisa fundamenta-se em revisão bibliográfica, com base em autores clássicos dos estudos sobre folclore e cultura popular, como Luís da Câmara Cascudo, Renato Almeida e Carlos Rodrigues Brandão, além de documentos e diretrizes da UNESCO e do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Também são mobilizadas contribuições teóricas sobre memória, identidade cultural e representação, a fim de compreender os processos de circulação, permanência e apagamento dessas narrativas no imaginário social brasileiro. Os resultados evidenciam que a difusão dos personagens folclóricos no Brasil ocorre de forma desigual: enquanto alguns foram consolidados como símbolos nacionais por meio da literatura infantil, dos livros didáticos, das adaptações televisivas e de outras mídias, outros seguem vinculados a tradições regionais e a comunidades específicas, recebendo menor projeção no espaço escolar e midiático. Como desdobramento prático da pesquisa, desenvolve-se um jogo de cartas inspirado no folclore brasileiro, com o objetivo de promover o contato com personagens conhecidos e pouco conhecidos por meio de uma linguagem visual e interativa. O projeto utiliza referências da xilogravura e do cordel como base estética, buscando articular design, cultura e memória em um produto capaz de valorizar a diversidade narrativa do folclore nacional. Conclui-se que reconhecer e difundir esses personagens é fundamental para fortalecer o patrimônio cultural imaterial e contribuir para a construção de uma identidade brasileira plural.

ABSTRACT

The present study aims to analyze characters from Brazilian folklore, considering both those widely known on a national scale, such as Saci-Pererê, Iara, Curupira, and the Pink River Dolphin, as well as characters with more restricted regional circulation, such as Papa Figo, Corpo-Seco and Romãozinho. The research is based on the understanding that Brazilian folklore constitutes an important intangible cultural heritage, directly related to collective memory, oral tradition, and the construction of the country's cultural identity. In this sense, the study seeks to understand the factors that contribute to the broad visibility of certain characters, while others remain little known, restricted to local contexts, or in the process of being forgotten. Methodologically, the research is based on a bibliographic review, drawing on classical authors in folklore and popular culture studies, such as Luís da Câmara Cascudo, Renato Almeida, and Carlos Rodrigues Brandão, as well as documents and guidelines from UNESCO and the National Institute of Historic and Artistic Heritage (IPHAN). The study also incorporates theoretical contributions on memory, cultural identity, and representation in order to understand the processes of circulation, permanence, and erasure of these narratives within the Brazilian social imagination. The results show that the dissemination of folkloric characters in Brazil occurs unevenly: while some have been consolidated as national symbols through children's literature, textbooks, television adaptations, and other media, others remain linked to regional traditions and specific communities, receiving less visibility in educational and media spaces. As a practical outcome of the research, a card game inspired by Brazilian folklore is developed with the aim of promoting contact with both well-known and lesser-known characters through a visual and interactive language. The project uses references from woodcut printmaking and cordel literature as its aesthetic basis, seeking to articulate design, culture, and memory in a product capable of valuing the narrative diversity of Brazilian folklore. It is concluded that recognizing and disseminating these characters is essential to strengthening intangible cultural heritage and contributing to the construction of a plural Brazilian identity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - SACI.....	14
Ilustração 2 - VERSO CARTA.....	31
Ilustração 3 - VERSO CARTA.....	37
Ilustração 4 - MULA SEM CABEÇA.....	37
Ilustração 5 - NEGRINHO DO PASTOREIO.....	37
Ilustração 6 - PAPA-FIGO.....	37
Ilustração 7 - COBRA-NORATO.....	38
Ilustração 8 - BOTO.....	38
Ilustração 9 - ANHAGA.....	38
Ilustração 10 - BOITATÁ.....	38
Ilustração 11 - CUCA.....	39
Ilustração 12 - PISADEIRA.....	39
Ilustração 13 - CURUPIRA.....	39
Ilustração 14 - CORPO-SECO.....	39
Ilustração 15 - CABRA-CABRIOLA.....	40
Ilustração 16 - LOBISOMEN.....	40
Ilustração 17 - CAIPORA.....	40
Ilustração 18 - IARA.....	40
Ilustração 19 - SACI-PERERE.....	41
Ilustração 20 - MATINTA-PEREIRA.....	41
Ilustração 21 - ROMÃOZINHO.....	41
Ilustração 22 - VERSO CARTA.....	41

SUMÁRIO

	RESUMO	7
	ABSTRACT	8
	LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	9
1	INTRODUÇÃO.....	12
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1	O FOLCLORE COMO PATRIMÔNIO CULTURAL	13
2.2	FOLCLORE E IDENTIDADE NACIONAL	13
3	DEFINIÇÃO DE JOGO: o que é um jogo?	15
3.1	JOGOS DE CARTAS: Referências	15
4	PERSONAGENS MAIS CONHECIDOS	17
4.1	SACI-PERERÊ	17
4.2	CURUPIRA	17
4.3	IARA	17
4.4	BOTO-COR-DE-ROSA	17
4.5	BOITATÁ	17
4.6	MULA SEM CABEÇA	17
4.7	CUCA	18
4.8	LOBISOMEM	18
5	PERSONAGENS MENOS CONHECIDOS	19
5.1	MATINTA PEREIRA	19
5.2	CAIPORA	19
5.3	<u>ROMÃOZINHO</u>	19
5.4	CABRA-CABRIOLA	19
5.5	NEGRINHO DO PASTOREIO	19
5.6	PAPA-FIGO	19
5.7	COBRA-NORATO	19
5.8	ANHANGÁ	20
5.9	PISADEIRA	20
5.1	CORPO-SECO	20
6	DIFERENÇAS DE DIFUSÃO CULTURAL: Escola, mídia e globalização	21
6.1	O PAPEL DA ESCOLA	21
6.2	A INFLUÊNCIA DA MÍDIA	21

6.3	A GLOBALIZAÇÃO E A DISPUTA CULTURAL.....	21
7	PROJETO	22
7.1	JUSTIFICATIVA PROJETUAL.....	22
7.2	CONCEITO DO PROJETO	22
7.3	PÚBLICO-ALVO.....	23
7.4	METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO.....	23
7.5	JOGO	24
7.6	COMPONENTES	24
7.7	OBJETIVO	25
7.8	PREPARAÇÃO	25
7.9	ESTRUTURA DO TURNO	25
7.10	CICLO: DIA E NOITE	26
7.11	COMO LER UMA CARTA	26
7.12	COMBATE	26
7.13	DESCARTE E FIM DE JOGO	27
7.14	PALAVRAS-CHAVE DO JOGO	27
7.15	CLASSES DE CARTAS	28
7.16	TOM E UNIVERSO DO JOGO	29
8	PEÇAS GRÁFICAS E MEMÓRIA TÉCNICA	30
8.1	CARTAS	30
8.2	VERSO DAS CARTAS.....	31
8.3	MANUAL DO JOGO.....	31
8.4	MEMÓRIA TÉCNICA.....	32
8.5	JUSTIFICATIVA VISUAL DO PROJETO.....	34
8.6	DIRETRIZES VISUAIS.....	35
9	CARTAS	38
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
	REFERÊNCIAS	43

1 INTRODUÇÃO

O folclore brasileiro é uma das manifestações culturais mais ricas e diversificadas do mundo, resultado do encontro entre culturas indígenas, africanas e europeias. Como expressão de valores, crenças e tradições, o folclore transcende o caráter meramente lúdico, funcionando como elemento de identidade e memória social.

Entretanto, observa-se que apenas alguns personagens tornaram-se amplamente conhecidos e reproduzidos em escala nacional — como o Saci-Pererê, Cuca, Mula sem cabeça, Boitatá, Lobisomen, Iara, Curupira e o Boto-cor-de-rosa. Outros, igualmente importantes, permanecem restritos a regiões específicas ou caíram no esquecimento coletivo, como Matinta Pereira, Pisadeira, Cobra norato, Anhangá, Papa Figo, Caipora, Negrinho do Pastoreio, Cabra Cabriola, Corpo-Seco e Romãozinho

Essa desigualdade de difusão cultural suscita o problema de pesquisa: por que certos personagens do folclore brasileiro se consolidaram como símbolos nacionais, enquanto outros, igualmente relevantes, permanecem pouco conhecidos?

Assim, este trabalho tem como objetivo geral analisar personagens conhecidos e desconhecidos do folclore brasileiro, investigando os fatores que determinam sua visibilidade ou seu esquecimento. Os objetivos específicos são: Resgatar o significado e as origens de personagens consagrados; Apresentar personagens pouco difundidos e de circulação regional; Compreender o papel da escola, da mídia e das políticas culturais na difusão do folclore.

A relevância deste estudo se justifica na necessidade de fortalecer a preservação da diversidade cultural brasileira, conforme estabelece a Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial da UNESCO (2003). Ao valorizar personagens esquecidos, contribui-se para ampliar o repertório cultural das novas gerações e para consolidar uma identidade nacional plural.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O FOLCLORE COMO PATRIMÔNIO CULTURAL

O termo folclore foi criado pelo arqueólogo inglês William John Thoms, em 1846, para designar o “saber do povo” (folk = povo; lore = saber). Desde então, o conceito passou a englobar crenças, costumes, contos, músicas, festas, danças e personagens que compõem a identidade cultural de um povo (BRANDÃO, 1986).

No Brasil, o folclore constitui-se em resultado da interação entre diferentes matrizes culturais: indígena, africana e europeia. Para Cascudo (2001, p. 15), “o folclore brasileiro é a alma coletiva, a memória social que se perpetua através da oralidade e das práticas cotidianas”. O autor destaca que a preservação dessas narrativas é essencial para compreender o imaginário nacional.

De acordo com a UNESCO (2003), o patrimônio cultural imaterial inclui “práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas que as comunidades reconhecem como parte integrante de sua herança cultural”. Assim, o folclore não é apenas entretenimento ou lenda, mas um componente da identidade e da coesão social.

O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN, 2010) reforça que o folclore brasileiro deve ser preservado por meio de políticas públicas e pela valorização da diversidade regional, evitando o apagamento de tradições menos difundidas.

2.2 FOLCLORE E IDENTIDADE NACIONAL

O folclore exerce um papel fundamental na formação da identidade brasileira. Segundo Almeida (1971, p. 42), “a cultura popular é o alicerce da nação, pois traduz os valores e sentimentos do povo em sua forma mais autêntica”.

A identidade cultural não é homogênea: cada região brasileira apresenta personagens, mitos e rituais próprios, que refletem o contexto social e ambiental em que surgiram. O Norte, por exemplo, preserva narrativas amazônicas como o Boto-cor-de-rosa; já o Nordeste mantém figuras como a Cabra-Cabriola; no Sudeste, destacam-se a Mula-sem-cabeça.

Para Stuart Hall (2006), a identidade cultural é um processo em constante construção, resultado das relações sociais e das representações compartilhadas. Nesse sentido, o folclore brasileiro é simultaneamente tradicional e dinâmico, pois mantém suas raízes mas adapta-se às novas formas de difusão, como a literatura infantil, a televisão e, mais recentemente, os jogos eletrônicos.

A apropriação midiática é evidente no caso do Sítio do Picapau Amarelo, de Monteiro

Lobato, que popularizou personagens como o Saci e a Cuca, transformando-os em figuras reconhecidas nacionalmente. Contudo, essa seleção privilegiou alguns mitos em detrimento de outros, o que contribui para o desconhecimento de personagens regionais.

3- DEFINIÇÃO DE JOGO

O conceito de jogo foi amplamente estudado por Johan Huizinga em sua obra clássica *Homo Ludens*. O autor define jogo como:

“Uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida real’” (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Nessa perspectiva, o jogo é entendido não apenas como forma de entretenimento, mas como um fenômeno cultural que expressa valores, símbolos e comportamentos sociais. Caillois (1990) amplia essa compreensão ao categorizar os jogos em quatro tipos principais: agon (competição), alea (sorte), mimicry (simulação) e ilinx (vertigem). Os jogos de cartas transitam entre o agon, pela competição entre os jogadores, e o alea, pela presença do acaso no embaralhamento e na distribuição das cartas.

Salen e Zimmerman (2003) complementam essa definição ao enfatizar que jogos são “sistemas em que jogadores se engajam em conflito artificial, definido por regras, que resulta em um desfecho quantificável” (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 80). Essa visão reforça o caráter estruturado e sistemático dos jogos, independentemente de sua natureza analógica ou digital.

3.1- JOGOS DE CARTAS: Referências

No contexto dos jogos de cartas, dois grandes modelos se aproximam da proposta aqui desenvolvida: os jogos de comparação de atributos, como o *Super Trunfo* (Estrela), e os jogos de cartas colecionáveis/competitivos, como *Yu-Gi-Oh!* (Konami) e *Magic: The Gathering* (Wizards of the Coast).

O *Super Trunfo*, lançado no Brasil na década de 1980, caracteriza-se pela simplicidade de regras: cada carta possui atributos numéricos, e a disputa ocorre pela comparação direta desses valores entre os jogadores. Segundo Alves (2005), jogos dessa natureza “favorecem a aprendizagem lúdica, estimulando a memorização de informações e a tomada rápida de decisões” (p. 42).

Por outro lado, os jogos de cartas colecionáveis (Trading Card Games – TCGs), inaugurados com *Magic: The Gathering* em 1993, ampliaram a dimensão estratégica do gênero. Nestes, cada jogador monta seu próprio baralho, define táticas e combina cartas com efeitos distintos. Como destaca Murray (1997), esse tipo de jogo oferece “mundos narrativos em miniatura, nos quais os jogadores exercem papel criativo dentro de regras estruturadas” (p. 102).

O *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game*, lançado em 1999, consolidou-se como um dos mais populares do gênero, trazendo mecânicas de invocação de monstros, cartas mágicas e armadilhas. Seu impacto cultural global demonstra a força dos TCGs em unir estratégia, narrativa e colecionismo.

Assim, tanto os jogos de comparação de atributos quanto os TCGs podem servir de inspiração para a criação de um jogo de cartas voltado ao folclore brasileiro. O primeiro modelo se destaca pela simplicidade e apelo educativo, enquanto o segundo pela profundidade estratégica e potencial colecionável.

4 PERSONAGENS MAIS CONHECIDOS

4.1- SACI- PERERÊ

Talvez o personagem mais conhecido do folclore nacional, o Saci-Pererê é descrito como um menino negro, de uma só perna, que usa gorro vermelho e gosta de fazer travessuras. Sua origem remonta às tradições indígenas, mas foi ressignificado pela cultura afro-brasileira e europeia (CASCUDO, 2001).

4.2- CURUPIRA

O Curupira é um guardião das florestas, representado como um ser de cabelos vermelhos e pés virados para trás. Sua função é proteger os animais e as matas contra a exploração predatória. De origem indígena, é considerado um dos primeiros mitos registrados pelos colonizadores europeus no século XVI (PRADO, 2014).

4.3- IARA

A Iara, também chamada de “mãe-d'água”, é uma sereia de cabelos longos e voz encantadora que seduz pescadores. A lenda possui raízes indígenas, mas recebeu influências das sereias europeias e da mitologia africana (BRANDÃO, 1986).

4.4- BOTO-COR-DE-ROSA

O mito do Boto-cor-de-rosa é característico da região amazônica. Segundo a tradição, o boto se transforma em um homem sedutor durante as festas ribeirinhas, engravidando moças e retornando ao rio ao amanhecer.

4.5- BOITATÁ

Serpente de fogo, brilhante e ameaçadora, às vezes vista como cobra flamejante ou tronco em chamas. Tem origem indígena e foi registrada muito cedo no Brasil, com forte associação ao Sul e ao interior do país, embora hoje seja nacional (BRASILESCOLA.UOL).

4.6- MULA SEM CABEÇA

Mula em disparada, sem cabeça, com fogo explodindo do pescoço. Veio da tradição ibérica e se espalhou pelo **interior do Brasil**, especialmente em regiões rurais do Sudeste, Centro-Oeste e Nordeste (BRASILESCOLA.UOL).

4.7- CUCA

Bruxa velha, monstruosa e noturna; em algumas versões é uma mulher horrenda, em outras um jacaré com traços humanos. Tem origem no folclore ibérico e se enraizou em várias regiões do Brasil, sem uma única origem local (BRASILESCOLA.UOL).

4.8- LOBISOMEM

Homem transformado em fera noturna, com focinho alongado, garras, pelos escuros e corpo curvado. Veio da tradição europeia e ganhou força no folclore rural de várias partes do Brasil, sobretudo no interior (BRASILESCOLA.UOL).

5 PERSONAGENS MENOS CONHECIDOS

5.1- MATINTA PEREIRA

Velha sombria ou ave agourenta ligada ao assobio da noite, ao mistério e à cobrança de promessas. Surgiu com mais força no Norte, especialmente na tradição amazônica (BRASILESCOLA.UOL).

5.2- CAIPORA

Figura selvagem protetora dos animais, com cabelos desgrenhados e energia feroz da floresta; em algumas versões monta um caítiu. Tem origem indígena e forte presença no Norte e Centro do Brasil, embora seja conhecida nacionalmente (BRASILESCOLA.UOL).

5.3- ROMÃOZINHO

Menino amaldiçoado, de aparência infantil, mas expressão cruel, zombeteira e perturbadora. Sua lenda é fortemente associada a Goiás e ao Centro-Oeste. (GOIAS.GOV).

5.4- CABRA-CABRIOLA

Criatura monstruosa com traços de cabra, chifres, dentes agressivos e aparência demoníaca. É mais associada ao Nordeste, especialmente a Pernambuco (BRASILESCOLA.UOL).

5.5- NEGRINHO DO PASTOREIO

Menino jovem ligado ao cavalo baio, à busca e à proteção espiritual, geralmente retratado com aura humilde e sagrada. Surgiu no Rio Grande do Sul, no imaginário dos pampas (BRASILESCOLA.UOL).

5.6- PAPA-FIGO

Homem sombrio, doente ou deformado, associado ao medo infantil, ao sequestro e à ameaça noturna. É uma lenda difundida em várias regiões do Brasil, com força no imaginário popular urbano e nordestino (BRASILESCOLA.UOL).

5.7- COBRA NORATO

Ser encantado ligado ao rio, metade homem metade serpente, com aparência misteriosa e natureza metamórfica. Surgiu na tradição amazônica do Norte, especialmente no Pará (FCS.MG.GOV).

5.8- ANHANGÁ

Espírito protetor da mata, muitas vezes representado como um veado branco de olhos de fogo ou presença espectral. Tem origem indígena, associada principalmente ao Norte e ao universo tupi (BRASILESCOLA.UOL).

5.9- PISADEIRA

Velha magra, de unhas longas, olhos fundos e aspecto assustador, que pisa no peito de quem dorme. É mais associada ao Sudeste, especialmente ao interior de São Paulo e Minas Gerais (UFABC).

5.10 - CORPO-SECO

Cadáver ressequido, pele colada nos ossos, figura maldita que não foi aceita nem pela terra. Sua lenda aparece com mais força no Sudeste e Sul do Brasil (BRASILESCOLA.UOL).

6 DIFERENÇAS DE DIFUSÃO CULTURAL: ESCOLA, MÍDIA E GLOBALIZAÇÃO

6.1- O PAPEL DA ESCOLA

A BNCC prevê o ensino do folclore como parte da área de Arte e de História, mas apenas um conjunto reduzido de personagens é trabalhado em sala de aula. Segundo levantamento do Instituto Pró-Livro (2019), 78% dos estudantes associam o folclore ao Saci-Pererê, à Iara e ao Curupira, enquanto menos de 10% citaram personagens como a Mãe-de-Ouro ou o Papa-Figo.

6.2- A INFLUÊNCIA DA MÍDIA

A mídia exerceu papel central na consagração de certos personagens. O Sítio do Picapau Amarelo, de Monteiro Lobato, e suas adaptações televisivas contribuíram para fixar no imaginário popular figuras como o Saci, a Cuca e a Iara (GOMES, 2006).

6.3- A GLOBALIZAÇÃO E A DISPUTA CULTURAL

A globalização introduziu novas festividades e narrativas estrangeiras, como o Halloween, que compete diretamente com o Dia do Saci. Pesquisa do Datafolha (2021) mostra que 61% dos jovens em idade escolar celebram o Halloween, enquanto apenas 12% afirmaram conhecer ou participar de atividades ligadas ao Dia do Saci.

7 PROJETO

7.1 JUSTIFICATIVA PROJETUAL

A partir da análise realizada ao longo deste trabalho, verificou-se que a circulação dos personagens do folclore brasileiro ocorre de maneira desigual, uma vez que alguns foram amplamente difundidos por meio da escola, da literatura infantil e da mídia, enquanto outros permanecem restritos a contextos regionais e pouco presentes no imaginário nacional. Diante desse cenário, o presente projeto propõe o desenvolvimento de um jogo de cartas como desdobramento prático da pesquisa, buscando transformar o conteúdo investigado em uma experiência interativa, visual e acessível.

A escolha do jogo de cartas como suporte projetual justifica-se por sua capacidade de articular informação, narrativa, imagem e participação do usuário em um mesmo sistema. Diferentemente de um material apenas expositivo, o jogo permite que o contato com os personagens ocorra por meio da interação, da descoberta e da repetição, favorecendo a memorização, o reconhecimento visual e o interesse por figuras conhecidas e pouco conhecidas do folclore brasileiro.

Além disso, o jogo de cartas apresenta potencial educativo e cultural, ao possibilitar que os personagens sejam organizados em um universo próprio, com atributos, habilidades e relações simbólicas inspiradas em suas origens míticas. Dessa forma, o projeto não se limita à representação gráfica de lendas brasileiras, mas busca atuar como instrumento de valorização da cultura popular, da memória coletiva e da diversidade narrativa do país.

7.2 CONCEITO DO PROJETO

O projeto desenvolvido recebe o nome de Folcatrua, título criado a partir da junção entre as palavras “folclore” e “falcatrua”. A escolha do nome procura sintetizar tanto o universo temático do jogo quanto a ideia de astúcia, travessura e imprevisibilidade, aspectos que dialogam diretamente com personagens do imaginário folclórico brasileiro, especialmente figuras como o Saci-Pererê.

Conceitualmente, o jogo parte da proposta de transformar personagens do folclore brasileiro em cartas ilustradas, inseridas em um sistema de confronto simbólico baseado em atributos, habilidades e classes. A intenção não é apenas criar um produto lúdico, mas construir um artefato gráfico capaz de aproximar o público de figuras amplamente conhecidas e também de personagens menos difundidos, apresentando-os de forma visualmente atrativa e culturalmente significativa.

A linguagem visual do projeto baseia-se em referências da xilogravura nordestina e da estética do cordel, escolha que reforça o vínculo com a tradição popular brasileira e

contribui para a construção de uma identidade gráfica autoral. O uso de contrastes fortes, traços marcados, ornamentações e composição vertical nas cartas procura unir tradição e contemporaneidade, transformando o jogo em um objeto que articula design, memória, narrativa e cultura.

7.3 PÚBLICO-ALVO

O projeto tem como público-alvo principal jovens e adultos interessados em jogos de cartas, cultura brasileira, ilustração e narrativas fantásticas, com faixa etária estimada a partir dos 12 anos. Trata-se de um público capaz de compreender regras simples de estratégia, assimilar atributos e reconhecer a dimensão simbólica dos personagens representados.

Além do público jogador, o projeto também se aproxima de estudantes, professores, pesquisadores e pessoas interessadas em cultura popular, podendo funcionar como material de apoio em contextos educativos e culturais. Nesse sentido, o jogo amplia sua função para além do entretenimento, assumindo também um caráter de mediação cultural e de aproximação com o folclore brasileiro.

A definição desse público considera o potencial do jogo como objeto híbrido, situado entre o universo lúdico, o colecionável e o informativo. Assim, o projeto foi pensado para ser visualmente envolvente, de leitura acessível e com mecânicas compreensíveis, sem abrir mão da riqueza temática e do valor simbólico dos personagens.

7.4 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto ocorreu a partir de uma metodologia dividida em etapas complementares. A primeira consistiu na pesquisa teórica sobre folclore brasileiro, memória social, identidade cultural e processos de difusão desigual de personagens conhecidos e pouco conhecidos. Essa etapa permitiu compreender o problema central do trabalho e definir o jogo como resposta projetual coerente com o tema investigado. Em seguida, foi realizada a seleção dos personagens que integrariam o universo do jogo, considerando critérios como relevância cultural, diversidade regional, força simbólica, potencial narrativo e possibilidade de representação visual. A partir dessa seleção, definiu-se a organização dos personagens em grupos e classes, bem como a elaboração de atributos e habilidades inspirados em características físicas, narrativas e míticas de cada figura folclórica.

Posteriormente, foi desenvolvida a identidade visual do projeto, tomando como referência a xilogravura e o cordel, com o objetivo de construir uma linguagem gráfica brasileira, expressiva e coerente com o universo do folclore. Nessa etapa, foram definidos elementos como composição das cartas, hierarquia de informações, ornamentos, paleta cromática, estilo de ilustração e organização dos componentes do jogo.

Por fim, estruturou-se o sistema do jogo, contemplando regras, objetivo da partida, componentes, funcionamento dos turnos, combate, palavras-chave e classes de cartas. Essa etapa buscou equilibrar clareza de leitura, coerência temática e potencial estratégico, de modo a fazer com que o projeto final reunisse, em um mesmo produto, dimensões lúdicas, culturais e visuais.

7.5 O JOGO

Em Folcatrua, dois jogadores disputam o domínio do campo usando criaturas do folclore brasileiro. Cada personagem possui atributos próprios e uma habilidade especial, o que torna cada confronto diferente.

O objetivo é simples: reduzir os Pontos de Lenda do adversário a zero ou deixá-lo sem condições de continuar jogando.

A proposta do jogo é unir três forças em um mesmo sistema: identidade brasileira, clareza de regras e profundidade estratégica.

7.6 COMPONENTES

O jogo contém:

- 1 baralho com cartas de personagens
- Cartas com atributos de Força, Agilidade e Defesa
- Habilidades especiais individuais
- Sistema de turno e combate
- Marcador de ciclo entre Dia e Noite
- Pontos de Lenda para cada jogador

7.7 OBJETIVO

O jogador vence a partida ao cumprir uma destas condições:

1. Reduzir os Pontos de Lenda do adversário a 0.
2. Deixar o adversário sem cartas para comprar e sem criaturas em campo.

7.8 PREPARAÇÃO

Cada jogador embaralha seu deck e compra 4 cartas.

Cada um começa com 6 Pontos de Lenda.

O campo deve ser organizado com 3 espaços de batalha para cada lado.

Decidam quem começa. A partida inicia no ciclo Dia.

7.9 ESTRUTURA DO TURNO

Cada turno segue esta ordem:

1. Compra

O jogador compra 1 carta do topo do deck.

2. Invocação

O jogador pode baixar 1 carta da mão em um espaço vazio do seu campo.

3. Ativação

Se a carta tiver uma habilidade de entrada ou efeito imediato, ela é resolvida agora.

4. Ataque

O jogador escolhe 1 carta sua em campo para atacar.

5. Encerramento

O turno termina e passa para o adversário.

Quando os dois jogadores concluem seus turnos, encerra-se uma rodada completa. Ao final de cada rodada, o ciclo alterna entre Dia e Noite.

7.10 O CICLO: DIA E NOITE

O sistema de Dia e Noite altera a dinâmica do jogo e reforça o tema folclórico.

A partida começa em Dia.

Ao final de cada rodada completa, o ciclo muda para Noite.

Depois retorna para Dia, e assim sucessivamente.

Algumas criaturas se fortalecem à noite. Outras dominam o campo durante o dia. Esse ciclo cria leitura estratégica e identidade própria para o jogo.

7.11 COMO LER UMA CARTA

Cada carta possui quatro elementos principais:

Nome

Indica o personagem folclórico representado.

Força

Define o potencial ofensivo da criatura.

Agilidade

Define quem age primeiro em combate.

Defesa

Define a resistência da carta ao receber ataques.

Habilidade

É o efeito especial da carta, ligado ao mito que ela representa.



7.12 COMBATE

Quando uma carta ataca, existem dois cenários:

Ataque contra criatura

Se houver uma carta inimiga na frente, o combate acontece entre elas.

Primeiro, compara-se a Agilidade.

A carta com maior Agilidade ataca primeiro.

Se houver empate, a carta do jogador da vez age primeiro.

Depois, compara-se a Força do atacante com a Defesa do alvo.

Se a Força for maior que a Defesa, a carta alvo é derrotada e vai para o descarte.

Se a Força não superar a Defesa, a carta permanece em campo.

Ataque direto

Se não houver criatura inimiga bloqueando aquela posição, o ataque atinge diretamente o jogador adversário.

Nesse caso, o oponente perde 1 Ponto de Lenda.

7.13 DESCARTE E FIM DE JOGO

Cartas derrotadas vão para a pilha de descarte.

Se um jogador precisar comprar uma carta e não tiver mais cartas no deck, ele continua jogando apenas com o que restar em campo e na mão. Se ficar sem possibilidades de ação, perde a partida.

7.14 PALAVRAS-CHAVE DO JOGO

Para manter o manual claro e padronizado, o jogo usa palavras-chave fixas:

Encantar

Reduz a ação ou o poder de uma carta inimiga.

Queimar

Causa dano destrutivo ou elimina cartas frágeis.

Adormecer

Impede a carta de atacar no próximo turno.

Roubar

Retira uma carta da mão ou do descarte do adversário.

Anular

Cancela uma habilidade.

Transformar

Altera forma, efeito ou estado da carta.

Proteger

Impede que uma carta aliada seja derrotada.

Amaldiçoar

Aplica penalidade contínua.

Recuperar

Traz de volta uma carta do descarte.

Invocar

Coloca uma carta no campo por efeito especial.

7.15 CLASSES DE CARTAS

Para organizar melhor o universo do jogo, as cartas podem ser divididas em grupos.

Guardiões da Mata

Curupira, Caipora, Anhangá, Boitatá

Encantados

Iara, Boto, Cobra Norato

Assombrações

Pisadeira, Corpo-Seco, Matinta Pereira, Papa-Figo

Malditos e Caóticos

Saci, Lobisomem, Romãozinho, Cabra-Cabriola, Mula sem Cabeça

Essa divisão ajuda a criar futuras expansões, facções e decks temáticos.

7.16 TOM E UNIVERSO DO JOGO

Folcatrua não trata o folclore apenas como ilustração. Ele transforma essas figuras em um sistema simbólico de confronto, território, encantamento e sobrevivência.

O visual inspirado na xilogravura e no cordel reforça o caráter autoral do projeto, criando uma linguagem que mistura tradição popular, mistério e tensão gráfica.

O jogo parte do folclore brasileiro como fonte viva de narrativa, atmosfera e identidade.

8 PEÇAS GRÁFICAS E MEMÓRIA TÉCNICA

8.1 CARTAS

As cartas constituem o elemento central do projeto gráfico de Folcatrua, sendo o principal suporte de interação entre o jogador, o sistema do jogo e o universo simbólico do folclore brasileiro. Seu desenvolvimento buscou conciliar clareza informacional, identidade visual e coerência temática, transformando cada personagem em uma unidade gráfica capaz de comunicar, simultaneamente, narrativa, função e atmosfera.

A composição das cartas foi organizada em formato vertical, favorecendo a leitura hierárquica das informações e a valorização da ilustração central. Cada carta apresenta uma estrutura fixa composta por nome do personagem, ilustração principal, atributos de força, agilidade e defesa, além de uma habilidade textual resumida. Essa padronização permite unidade entre as peças e facilita o reconhecimento do sistema pelo jogador.

No campo visual, optou-se por uma linguagem inspirada na xilogravura nordestina e na estética do cordel, com uso predominante de contrastes fortes, linhas marcadas, ornamentações simétricas e composição de alto impacto. A escolha dessa referência não se deu apenas por afinidade estética, mas por sua relação histórica com a cultura popular brasileira, com a narrativa oral e com a circulação de imagens e histórias no imaginário coletivo.

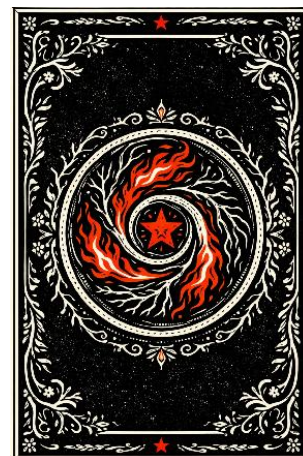
As ilustrações foram desenvolvidas de modo a enfatizar as características físicas e simbólicas de cada personagem, transformando figuras do folclore em representações visualmente marcantes e compatíveis com a proposta do jogo. Dessa forma, personagens conhecidos, como Saci-Pererê, Curupira e Iara, convivem com figuras menos difundidas, como Matinta Pereira, Anhangá e Corpo-Seco, ampliando o repertório visual e narrativo do baralho.

Além da função estética, as cartas também exercem papel informativo e lúdico, uma vez que traduzem os mitos em atributos e habilidades que influenciam diretamente a

dinâmica da partida. Assim, cada peça foi concebida como uma síntese entre design gráfico, narrativa folclórica e mecânica de jogo.

8.2 VERSO DAS CARTAS

O verso das cartas foi concebido como elemento de unidade visual do baralho, responsável por consolidar a identidade gráfica do projeto e reforçar o universo temático de Folcatrua. Diferentemente da frente, que destaca a individualidade de cada personagem, o verso atua como símbolo do sistema, representando o jogo como um todo.



Sua construção visual parte da mesma linguagem das cartas frontais, utilizando referências da xilogravura e do cordel, com moldura ornamental, estrutura simétrica e forte contraste entre áreas claras e escuras. A composição prioriza equilíbrio formal e impacto visual, evitando a presença de personagens específicos para não comprometer a neutralidade da peça dentro do jogo.

O centro do verso funciona como emblema do universo proposto, sintetizando visualmente as ideias de mistério, tradição, confronto e encantamento. Desse modo, o verso não é apenas uma solução funcional para ocultar a identidade da carta durante a partida, mas também um componente importante da consistência estética e simbólica do projeto.

8.3 MANUAL DO JOGO

O manual do jogo foi pensado como peça complementar de orientação, responsável por apresentar ao usuário as regras, os componentes, a lógica do sistema e o significado dos principais elementos presentes nas cartas. Sua função é garantir acessibilidade às mecânicas e facilitar a compreensão do jogo, especialmente em um primeiro contato.

Do ponto de vista gráfico, o manual segue a mesma identidade visual aplicada às cartas, preservando coerência entre tipografia, composição, contraste e linguagem imagética. A intenção é que o jogador reconheça, em todas as peças do

projeto, um mesmo universo visual, fortalecendo a percepção de unidade entre conteúdo e forma.

Além da explicação das regras, o manual também desempenha papel de mediação cultural, uma vez que apresenta os personagens não apenas como peças de jogo, mas como figuras vinculadas ao folclore brasileiro e à memória coletiva. Nesse sentido, o manual amplia o alcance do projeto ao unir instrução, contextualização e valorização simbólica.

8.4 MEMÓRIA TÉCNICA

A memória técnica do projeto Folcatrua registra as principais definições formais, materiais e produtivas adotadas no desenvolvimento do jogo de cartas, considerando critérios de legibilidade, ergonomia, coerência visual, viabilidade de produção e resistência ao manuseio. Como artefato gráfico interativo, o projeto foi concebido para articular funcionalidade lúdica e identidade visual, de modo que suas peças operem tanto como suporte de jogo quanto como meio de valorização simbólica do folclore brasileiro.

As cartas foram desenvolvidas em formato retangular vertical, adotando proporção compatível com jogos de cartas comerciais, a fim de facilitar o manuseio, o embaralhamento, o armazenamento e a leitura visual. A escolha desse formato também favorece a hierarquia das informações, permitindo a organização clara entre nome do personagem, ilustração central, atributos e habilidade textual. Recomenda-se, para produção final, dimensão aproximada de **63 x 88 mm**, medida amplamente utilizada em baralhos e jogos de cartas, podendo haver pequenas variações de acordo com o processo gráfico e o fornecedor escolhido.

No que se refere aos materiais, recomenda-se que as cartas sejam produzidas em papel cartão de alta gramatura, preferencialmente entre 250 g/m² e 300 g/m², garantindo maior rigidez, resistência ao uso recorrente e melhor conservação das peças. Para aumentar a durabilidade do produto, indica-se acabamento com laminação fosca ou verniz de proteção, reduzindo o desgaste causado pelo atrito constante entre as cartas durante o jogo. O acabamento fosco apresenta vantagem adicional por reduzir reflexos excessivos, contribuindo para a legibilidade e para a valorização da linguagem gráfica adotada.

A impressão das cartas pode ser realizada em sistema offset ou digital de alta resolução, a depender da escala de produção. Em uma versão prototípica ou acadêmica, a impressão digital atende adequadamente às necessidades do projeto, permitindo boa fidelidade cromática e flexibilidade na produção de pequenas tiragens. Já em uma versão comercial ou ampliada, o sistema offset apresenta melhor desempenho em termos de padronização e custo-benefício em maiores quantidades. Em ambos os casos, é essencial preservar o contraste entre as áreas escuras e claras da composição, uma vez que a identidade visual do projeto depende diretamente da força gráfica do preto, do branco e dos acentos em vermelho.

Do ponto de vista cromático, o projeto utiliza uma paleta reduzida e estrategicamente controlada, composta predominantemente por preto, branco e vermelho. Essa decisão responde simultaneamente a critérios estéticos e funcionais. Esteticamente, a paleta reforça a inspiração na xilogravura e no cordel, evocando dramaticidade, tensão narrativa e síntese visual. Funcionalmente, ela favorece a leitura rápida dos elementos e cria unidade entre todas as peças do sistema gráfico.

A tipografia e a composição foram definidas com base em princípios de legibilidade e coerência temática. Os títulos e nomes dos personagens ocupam posição de destaque na parte superior das cartas, permitindo identificação imediata. Os atributos foram dispostos em área específica e padronizada, garantindo leitura comparativa ágil durante a partida. Já a habilidade textual foi sintetizada em frases curtas, com o objetivo de facilitar a compreensão das mecânicas e evitar excesso de informação em uma superfície reduzida.

Além das cartas, o projeto prevê a produção de peças complementares, como manual de regras e embalagem. O manual pode ser desenvolvido em formato de livreto ou folha dobrável, em papel de gramatura intermediária, contendo orientações de uso, objetivo do jogo, estrutura do turno, explicação dos atributos e palavras-chave. A embalagem, por sua vez, pode ser produzida em papel cartão rígido, com estrutura compatível com o número final de cartas e demais componentes,

funcionando não apenas como proteção física, mas também como extensão da identidade visual do projeto.

No conjunto, as decisões técnicas adotadas buscam assegurar que Folcatrua se apresente como um sistema gráfico coeso, funcional e visualmente consistente. Assim, a memória técnica evidencia que o projeto foi concebido não apenas como produto lúdico, mas como artefato de design voltado à mediação cultural, à circulação de narrativas e à valorização da diversidade simbólica do folclore brasileiro

8.5 JUSTIFICATIVA VISUAL DO PROJETO

A linguagem visual adotada em Folcatrua foi definida a partir de referências da xilogravura nordestina e da estética do cordel, por sua forte relação com a cultura popular brasileira, com a oralidade e com a circulação de narrativas visuais no imaginário coletivo. A escolha dessa direção estética não se deu apenas por afinidade formal, mas por sua coerência com o tema central do trabalho, uma vez que o projeto busca valorizar personagens do folclore brasileiro por meio de um artefato gráfico que dialogue diretamente com matrizes visuais reconhecíveis da cultura nacional.

A xilogravura, historicamente associada à impressão de folhetos populares e à literatura de cordel, apresenta características gráficas que se mostram especialmente adequadas à proposta do projeto. Entre essas características, destacam-se o uso de contrastes fortes, a presença de áreas chapadas, os contornos marcados, a síntese das formas e a expressividade construída a partir da relação entre figura e fundo. Tais recursos contribuem para a criação de imagens de alto impacto visual, capazes de comunicar rapidamente a identidade de cada personagem e favorecer sua leitura em uma superfície reduzida, como a carta.

A estética do cordel, por sua vez, reforça a dimensão narrativa do projeto, pois está profundamente associada à tradição oral, à circulação de histórias e à construção de imaginários populares. Ao aproximar o jogo dessa linguagem, o projeto estabelece uma ponte entre o universo lúdico contemporâneo e formas tradicionais de transmissão cultural, transformando as cartas em suportes que não apenas representam personagens, mas também evocam o repertório visual e simbólico da cultura brasileira.

Do ponto de vista compositivo, a escolha por molduras ornamentais, simetria, hierarquia rígida de informação e forte centralidade da ilustração responde tanto à lógica gráfica da xilogravura quanto às necessidades funcionais do jogo. A moldura contribui para a unidade do sistema visual, a ilustração central destaca a identidade de cada personagem, e os campos inferiores organizam atributos e habilidades de maneira objetiva. Dessa forma, a linguagem visual não compromete a leitura funcional das cartas, mas, ao contrário, reforça a clareza do sistema.

Em termos cromáticos, optou-se por uma paleta predominantemente composta por preto, branco e vermelho. Essa decisão dialoga com a força gráfica da impressão em xilogravura, além de contribuir para a criação de contraste, dramaticidade e unidade entre as peças. O preto e o branco estruturam a base visual do projeto, enquanto o vermelho atua como acento expressivo, destacando elementos de energia, perigo, encantamento e conflito. A redução cromática também favorece a padronização visual do baralho e fortalece sua identidade autoral.

As ilustrações foram concebidas de modo a preservar características simbólicas fundamentais dos personagens, ao mesmo tempo em que os adaptam a uma lógica visual coesa. Assim, traços físicos reconhecíveis — como o gorro do Saci, os pés invertidos do Curupira, a serpentinidade do Boitatá ou a presença espectral da Matinta Pereira — são sintetizados em composições gráficas que privilegiam silhueta, contraste e impacto. Esse processo de síntese é importante porque permite transformar personagens de origens e regiões distintas em um conjunto visualmente integrado, sem apagar suas especificidades narrativas.

Portanto, a escolha da xilogravura e do cordel como base estética de Folcatrua cumpre simultaneamente funções culturais, conceituais e projetuais. Culturalmente, aproxima o jogo de referências brasileiras de forte valor simbólico; conceitualmente, reforça a relação entre memória, tradição e narrativa; e projetualmente, oferece um sistema visual coeso, legível e expressivo, adequado à natureza gráfica e interativa do produto. Dessa forma, a linguagem visual adotada não é um elemento decorativo, mas parte essencial da estratégia de design que estrutura o projeto.

8.6 DIRETRIZES VISUAIS

Para garantir unidade entre as peças gráficas do projeto, foram adotadas as seguintes diretrizes visuais: uso de composição vertical; ilustração central como elemento dominante; molduras inspiradas em impressos populares; contraste intenso entre áreas

claras e escuras; paleta cromática reduzida; tipografia de leitura firme e expressiva; e organização hierárquica das informações de modo a equilibrar identidade visual e clareza funcional.

9 CARTAS











CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou analisar os personagens do folclore brasileiro, tanto os amplamente conhecidos quanto os pouco difundidos. Identificou-se que figuras como o Saci, a lara, o Curupira e o Boto-cor-de-rosa alcançaram projeção nacional por meio da literatura infantil, da televisão e dos livros didáticos. Em contrapartida, personagens como Matinta Pereira, Caipora e Romãozinho permanecem desconhecidos para grande parte da população.

Conclui-se que a desigualdade na difusão cultural é fruto de um processo seletivo, em que a escola, a mídia e a globalização desempenham papéis decisivos. Portanto, torna-se essencial ampliar as iniciativas de valorização da diversidade cultural brasileira, incluindo: maior inserção de personagens regionais nos currículos escolares; incentivo a produções audiovisuais e literárias que resgatem lendas locais; fortalecimento de políticas públicas de salvaguarda do patrimônio imaterial.

O resgate dos personagens “desconhecidos” do folclore não deve ser visto apenas como uma curiosidade acadêmica, mas como um passo fundamental para reconhecer a pluralidade do Brasil. Valorizar essas narrativas é também valorizar as vozes das comunidades que as mantêm vivas.

Ferramentas de inteligência artificial foram utilizadas como apoio complementar em etapas específicas deste trabalho, especialmente na organização preliminar de ideias, estruturação textual e exploração de possibilidades projetuais. Contudo, o recorte temático, a pesquisa bibliográfica, a análise crítica, a seleção dos personagens, a definição do conceito, a construção do sistema do jogo e as decisões visuais e projetuais finais foram desenvolvidos pelo autor.”

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Renato. História da música brasileira. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1971.
- BARBOSA, Carlos. O boto-cor-de-rosa e as representações sociais de gênero na Amazônia. Revista de Estudos Amazônicos, Belém, v. 12, n. 2, p. 45-62, 2010.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. O que é folclore. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- CASCUDO, Luís da Câmara. Dicionário do folclore brasileiro. 12. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- DATAFOLHA. Halloween cresce entre jovens brasileiros. São Paulo, 2021. Disponível em: <<https://datafolha.folha.uol.com.br/>>. Acesso em: 25 ago. 2025.
- GOMES, Renato Cordeiro. O sítio do Picapau Amarelo e a televisão. Rio de Janeiro: Record, 2006.
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (IPHAN). Caderno de educação patrimonial. Brasília: IPHAN, 2010.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Retratos da leitura no Brasil. 5. ed. São Paulo: IPL, 2019.
- OREN, David. Did ground sloths survive to recent times in the Amazon region? Goeldiana Zoologia, Belém, n. 19, p. 1-11, 1993.
- PRADO, Maria Helena. Folclore e identidade nacional. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- UNESCO. Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial. Paris: UNESCO, 2003.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Games e Educação: o poder dos jogos digitais*. Campinas: Papyrus, 2005.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KONAMI. *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game*. Tóquio: Konami, 1999.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1997.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- WIZARDS OF THE COAST. *Magic: The Gathering*. Renton: Wizards, 1993.