



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIAS – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

BEATRIZ BRAGA DE AQUINO MELLO

DESIGN E HISTÓRIA DO BRASIL:

Um Jogo de Tabuleiro sobre o Sesquicentenário da Independência

SÃO LUÍS
2026



BEATRIZ BRAGA DE AQUINO MELLO

DESIGN E HISTÓRIA DO BRASIL:

Um Jogo de Tabuleiro sobre o Sesquicentenário da Independência

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal do Maranhão Campus Bacanga, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof Dr. Márcio James Soares
Guimarães

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Braga de Aquino Mello, Beatriz.

Design e História do Brasil: : um Jogo de Tabuleiro
sobre o Sesquicentenário da Independência / Beatriz Braga
de Aquino Mello. - 2026.

93 p.

Orientador(a): Márcio James Soares Guimarães.

Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís - Ma, 2026.

1. Design de Jogos. 2. Sesquicentenário da
Independência. 3. História do Brasil. 4. Game Design. 5.
Jogos de Tabuleiro. I. James Soares Guimarães, Márcio.
II. Título.

BEATRIZ BRAGA DE AQUINO MELLO

DESIGN E HISTÓRIA DO BRASIL:

Um Jogo de Tabuleiro sobre o Sesquicentenário da Independência

Aprovado em 09 de Julho de 2026.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Márcio James Soares Guimarães (Orientador) - UFMA

Prof. Dr. João Rocha Raposo - UFMA

Prof. Dr. Bruno Serviliano Santos Farias - UFMA

Para todos que, como eu, em algum momento já
passaram por algum perrengue estudando
História do Brasil.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, à minha família: à minha mãe, Bartira; à minha irmã, Rebecca; e à minha avó, Nana, mulheres incríveis que sempre apoiaram meus estudos e me incentivaram a seguir meus sonhos e ambições. Também agradeço aos meus primos, tias e tios, pelo carinho, apoio e presença ao longo dessa trajetória.

Gostaria de agradecer, de forma especial, a uma das minhas melhores amigas, a historiadora Leina Góes. Nossa conexão, amizade e história compartilhada foram fundamentais para a realização deste trabalho. Foi ela quem me apresentou ao Sesquicentenário da Independência e acreditou no meu potencial para transformar essa comemoração em uma proposta visual e acadêmica significativa.

Agradeço ao meu orientador, Márcio Guimarães, pela paciência, dedicação e ensinamentos ao longo deste projeto e de toda a graduação. Estendo também meus agradecimentos aos professores do curso de Design da UFMA, que contribuíram para minha formação acadêmica, profissional e pessoal.

Por fim, agradeço aos meus amigos da faculdade, dos estágios e da vida. Vocês tornaram essa jornada mais leve, compartilhando aprendizados, desafios e conquistas. Obrigada por me incentivarem, apoiarem e fazerem da minha estadia no Maranhão uma experiência tão marcante, repleta de momentos inesquecíveis que levarei comigo para sempre.

“A ditadura ainda é uma cicatriz aberta na vida brasileira. Aconteceu há apenas 50 anos.”

Wagner Moura, 2026, Globo de Ouro.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo o desenvolvimento do projeto de um jogo de tabuleiro educativo sobre o Sesquicentenário da Independência do Brasil, a partir da combinação entre design, história e *game design*. O projeto fundamenta-se em uma pesquisa histórica desenvolvida no âmbito do Mestrado em História da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), que investiga as comemorações do sesquicentenário no contexto da ditadura civil-militar, compreendendo-o como um campo de disputas de memória e construção simbólica. A proposta metodológica do jogo busca traduzir conteúdos historiográficos em uma experiência lúdica e didática, explorando o potencial comunicacional do design gráfico e das mecânicas de jogo como ferramentas de mediação do conhecimento histórico. Como resultado, apresenta-se o projeto gráfico e estrutural do jogo, contemplando identidade visual, componentes, narrativa e regras, com foco no engajamento, na coerência estética e na função pedagógica do artefato.

Palavras-chave: Design de Jogos; *Game Design*; Jogo de tabuleiro; Sesquicentenário da Independência; História do Brasil.

ABSTRACT

This undergraduate thesis aims to develop an educational board game project about the Sesquicentennial of Brazil's Independence through the integration of design, history, and game design. The project is based on historical research conducted within the Master's Program in History at the State University of Maranhão (UEMA), which investigates the sesquicentennial celebrations in the context of the Brazilian civil-military dictatorship, understanding them as a field of memory disputes and symbolic construction. The game's methodological approach seeks to translate historiographical content into a playful and educational experience, exploring the communicative potential of graphic design and game mechanics as tools for mediating historical knowledge. As a result, the study presents the game's graphic and structural design, including visual identity, components, narrative, and rules, with a focus on engagement, aesthetic coherence, and the educational function of the artifact.

Keywords: Game Design; Board Game; Educational Game; Sesquicentennial of Independence; Brazilian History.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1. Papel do designer de jogos	13
2.2. Jogos de tabuleiro na contemporaneidade: usos, experiências e potencial lúdico	18
2.3. O sesquicentenário da Independência do Brasil: contexto histórico e construção simbólica	23
2.4. O design brasileiro nos anos 1970	29
3. METODOLOGIA	35
3.1. Revisão bibliográfica	36
4. OS CAMINHOS DE DOM PEDRO	40
4.1 Estudo de jogos similares	40
4.2. Geração de ideias e desenvolvimento	47
4.2.1. Definição do conceito, diretrizes do projeto, naming e ambientação narrativa	47
4.2.2. Definição das mecânicas	50
4.2.3. Desenvolvimento da identidade visual e tipográfica	51
4.2.4. Geração de alternativas	53
4.2.5. Caixa	55
4.2.6. Cartas de personagens	57
4.2.7. Cartas das cidades	59
4.2.8. Tabuleiro	64
4.2.9. Desenvolvimento do peão, da embalagem e manual	66
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	72
REFERÊNCIAS	74
Apêndice A – Declaração do Uso de Inteligência Artificial	81
Apêndice B – Projeto Gráfico Jogo Os Caminhos de Dom Pedro	82
Apêndice C – Desenhos Técnicos	89

1 INTRODUÇÃO

O design exerce um papel fundamental como mediador entre informação, cultura e sociedade, especialmente na produção de artefatos voltados à educação e à comunicação. No campo dos jogos analógicos, o jogo de tabuleiro destaca-se como um suporte capaz de articular narrativa, visualidade e interação, configurando-se como uma ferramenta potente para a construção de experiências pedagógicas significativas (Sperhacke, 2019; Schell, 2015).

Nesse contexto, o presente trabalho de conclusão de curso propõe a criação de um jogo de tabuleiro educativo sobre o Sesquicentenário da Independência do Brasil, tomando como base uma pesquisa bibliográfica desenvolvida no Mestrado em História da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). O recorte histórico adotado aborda as comemorações dos 150 anos da Independência do Brasil, a maior festa cívica realizada durante a ditadura civil-militar, ocorrida em 1972, compreendendo-as como instrumentos de construção de consenso, memória e identidade nacional (Góes, 2025; Cordeiro, 2011).

A escolha do tema justifica-se pela relevância histórica e simbólica da Independência do Brasil, bem como pela possibilidade de fazer o design atuar como mediador entre o conteúdo histórico e o público. Nesse sentido, a narrativa histórica, sua representação visual e a reflexão crítica sobre a forma como os eventos históricos são apresentados e ensinados evidenciam a importância do design para a construção de experiências imersivas. Conforme aponta Cardoso (2013), os artefatos visuais e comunicacionais participam ativamente dos processos de legitimação simbólica, influenciando a maneira como a sociedade interpreta o passado e constrói suas referências culturais. Estudos sobre memória histórica indicam que celebrações cívicas e seus dispositivos comunicacionais operam como estratégias de legitimação política e cultural, especialmente em contextos autoritários (Cordeiro, 2011).

Ademais, observa-se que pesquisadores da área de História, embora detenham amplo conhecimento teórico, frequentemente enfrentam desafios na materialização de conteúdos em produtos educacionais atrativos e acessíveis. A partir dessa lacuna, o design gráfico e o *game design* apresentam-se como campos estratégicos para a tradução do conhecimento acadêmico em experiências lúdicas e interativas, capazes de estimular o engajamento e a aprendizagem (Leite; Mendonça, 2013; Novak, 2011).

Dessa forma, este trabalho busca evidenciar o potencial do design como ferramenta de comunicação histórica, propondo um jogo de tabuleiro que articula estética, narrativa e jogabilidade de maneira coerente com o contexto histórico abordado, contribuindo para

reflexões críticas sobre memória, identidade e o ensino da História no Brasil. Tendo como objetivo geral aplicar os princípios do *Game Design* na criação de um jogo de tabuleiro sobre o Sesquicentenário da Independência, com base em uma pesquisa em desenvolvimento no Mestrado de História da UEMA.

Como objetivos específicos, optou-se por:

- Colaborar projetualmente na elaboração da aplicação prática de uma pesquisa em desenvolvimento no Mestrado em História da UEMA, dedicada à temática do Sesquicentenário da Independência.
- Identificar metodologia de design aplicável à criação de jogos de tabuleiro com fins pedagógicos;
- Analisar referências de jogos e suas estratégias de jogabilidade, narrativa e design gráfico;
- Desenvolver o projeto gráfico e estrutural do jogo, considerando aspectos de estética e engajamento;

Meu primeiro contato com o tema do Sesquicentenário da Independência ocorreu por meio de uma amiga, mestrande em História na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), cuja pesquisa envolveu o desenvolvimento de um recurso educacional sobre esse tema. A partir do convite para colaborar nesse projeto, reconheci o potencial acadêmico e interdisciplinar da temática e decidi adotá-la como foco do meu Trabalho de Conclusão de Curso.

Neste contexto, foi observado que os alunos do Mestrado em História da UEMA possuem uma formação fortemente voltada à pesquisa teórica e à investigação histórica, o que lhes confere um conhecimento aprofundado sobre o conteúdo. Contudo, ao elaborarem produtos educacionais, enfrentam o desafio de transformar esse conhecimento em materiais didáticos que sejam atrativos, funcionais e visualmente coerentes.

A partir desse contato inicial, o interesse pela temática se aprofundou, impulsionado pela minha afinidade com o século XIX, período ao qual a comemoração faz alusão, e por visitas ao Museu do Ipiranga, onde pude observar referências visuais e materiais da época. Além disso, uma palestra ministrada pela doutora em História do Design Livia Lazzaro Rezende, intitulada “Do século XIX à ditadura militar: uma trajetória de pesquisa em História do Design”, organizada pelo Grupo de Pesquisa Design: Memória Gráfica, História e Projeto, coordenado pela Profa. Dra. Jade Piaia (FAAC/Unesp), reforçou o interesse pela investigação histórica do design brasileiro. Nessa ocasião, destacou-se a importância de analisar as

produções gráficas nacionais e sua relação com a construção de identidades, bem como compreender como o design negociou sua atuação durante o período da ditadura militar no Brasil.

Desse modo, a escolha deste tema parte do interesse em desenvolver um trabalho que evidencie a relevância do design no processo de engajamento e criação de produtos educacionais. A afinidade com o design brasileiro e com a história do design permite aprofundar a investigação da estética do período da ditadura civil-militar, buscando compreender como os aspectos visuais podem dialogar com o contexto histórico representado no jogo. Assim, pretende-se construir uma experiência imersiva para os jogadores, na qual a linguagem visual se apresenta de forma coerente e significativa em relação ao conteúdo proposto, reforçando o potencial do design como ferramenta de comunicação e reflexão histórica.

Nas próximas seções serão explorados: o papel do designer de jogos, o potencial narrativo dos jogos de tabuleiro no ensino de história, a contextualização do que foi o Sesquicentenário da Independência do Brasil e como o design influenciou as produções na década de 70.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O desenvolvimento de jogos envolve a articulação de diferentes áreas do conhecimento, reunindo aspectos relacionados ao design, à narrativa, à estética, à história e à experiência do usuário. Nesse contexto, o designer de jogos atua como um profissional multidisciplinar, responsável por integrar esses elementos de forma estratégica para construir experiências capazes de entreter, engajar e comunicar conteúdos de maneira significativa.

Diante dessa complexidade, torna-se necessário compreender os fundamentos que orientam a criação de jogos, especialmente no que se refere às mecânicas, regras e narrativas que estruturam a experiência lúdica. Além disso, considerando que o presente projeto consiste no desenvolvimento de um jogo de tabuleiro educacional ambientado no contexto do Sesquicentenário da Independência do Brasil e inspirado visualmente no design gráfico da década de 1970, faz-se necessário discutir também os aspectos históricos e estéticos que fundamentam essas escolhas projetuais.

Assim, este referencial teórico aborda inicialmente o papel do designer de jogos e os principais elementos que compõem um jogo, como mecânicas, regras e narrativa. Em seguida, discute os jogos de tabuleiro enquanto mídia e ferramenta de interação social, apresentando suas características e potencialidades. Posteriormente, são apresentados os contextos históricos relacionados ao Sesquicentenário da Independência do Brasil, que serve como base narrativa para o projeto, e ao design dos anos 1970, utilizado como referência estética para a construção da identidade visual do jogo. Dessa forma, busca-se estabelecer os fundamentos conceituais necessários para compreender as decisões adotadas no desenvolvimento do produto proposto.

2.1. Papel do designer de jogos

O design de jogos constitui uma área interdisciplinar que reúne conhecimentos provenientes do design, da comunicação, da psicologia, da narrativa e de outras disciplinas voltadas à construção de experiências interativas. Sua atuação vai além da criação de componentes visuais ou da elaboração de conteúdos lúdicos, envolvendo a concepção de experiências que consideram tanto os objetivos do projeto quanto as necessidades e expectativas do público. Dessa maneira, compreender o papel do designer de jogos torna-se fundamental para analisar os processos envolvidos no desenvolvimento de jogos e sua capacidade de comunicar conteúdos, estimular a participação e proporcionar experiências significativas.

Salen e Zimmerman (2012) situam o designer de jogos como um profissional multidisciplinar, cuja atuação envolve a integração de conhecimentos provenientes de diversas áreas para a construção de experiências significativas. Sua função não se resume à elaboração de regras ou componentes visuais isolados, mas abrange a organização de sistemas, narrativas, mecânicas e dinâmicas capazes de estruturar a experiência dos jogadores de maneira coesa e intencional.

Embora os jogos ainda sejam frequentemente associados ao entretenimento superficial, sua relevância cultural e humana ultrapassa essa percepção. A compreensão do jogo enquanto fenômeno cultural antecede os estudos contemporâneos sobre game design. Lopes (2013), a partir de Huizinga (1970), destaca que o jogo constitui uma atividade voluntária e inerente à condição humana, desempenhando papel fundamental no desenvolvimento da civilização. Para sua realização, é necessário o estabelecimento de limites temporais e espaciais aceitos pelos participantes, criando um ambiente próprio para a experiência lúdica. Em consonância com essa perspectiva, o autor também destaca a visão de Lotman (1978), que compreende o jogo como uma atividade capaz de mobilizar diferentes capacidades físicas e cognitivas, proporcionando prazer e descontração por meio da interação com regras previamente definidas. Nessa perspectiva, os jogos não são apenas passatempo: são uma forma de expressão e de construção simbólica que atravessa diferentes contextos sociais.

A relevância cultural dos jogos ultrapassa a percepção comum de entretenimento superficial, como ressaltam os autores:

[...] a cultura pop tem uma maneira surpreendente de se mover entre o trivial e o profundo. O inofensivo desperdício de tempo para uma pessoa pode ser uma tentativa de transcendência para outra — os jogos são certamente um dos melhores exemplos de como o entretenimento está longe de ser simples. [...] Se um número suficiente de pessoas acredita que os jogos são capazes de grandes coisas, então eles inevitavelmente vão evoluir e se desenvolver (Salen; Zimmerman, 2012, p. 10-11).

Assim, ao serem reconhecidos como ferramentas capazes de promover aprendizado, estimular criatividade e gerar impacto social, ampliam suas possibilidades enquanto linguagem cultural e meio de expressão. Logo, a valorização do design de jogos e de suas potencialidades contribui não apenas para a evolução da indústria, mas também para o reconhecimento dos jogos como produtos culturais relevantes na sociedade contemporânea.

Dessa forma, cabe ao designer de jogos influenciar diretamente no resultado desse material, contribuindo para a construção de experiências e para o desenvolvimento de soluções mais completas, considerando que os jogos podem assumir diferentes formatos e categorias.

Além de mediar essa experiência, articulando três dimensões fundamentais: as regras, que organizam o sistema projetado; a interação lúdica, que corresponde à experiência humana desse sistema; e a cultura, que representa os contextos mais amplos nos quais o jogo se insere (Salen; Zimmerman, 2012). Essa tríade não se aplica exclusivamente ao design de jogos, mas configura uma forma de compreender qualquer projeto que envolva sistemas interativos. Nesse sentido, Boller e Kapp (2018) complementam essa perspectiva ao identificar elementos comuns a todos os jogos:

Uma atividade que possui um objetivo; um desafio; regras que definem como o objetivo deverá ser alcançado; interatividade, seja com outros jogadores ou com o próprio ambiente do jogo (ou com ambos); e mecanismos de feedback, que ofereçam pistas claras sobre quão bem (ou mal) o jogador está se saindo. Um jogo resulta numa quantidade mensurável de resultados (você ganha ou perde; você atinge o alvo, ou algo assim) que, em geral, promovem uma reação emocional nos jogadores (Boller; Kapp, 2018, p. 14)

Além das regras, a narrativa exerce papel determinante na experiência do jogador: histórias, personagens e ambientações constroem significado para as ações realizadas durante a partida, promovendo identificação emocional e aprofundando o envolvimento com o universo apresentado. A estética, por sua vez, compreende os elementos visuais, sonoros e sensoriais que reforçam a atmosfera do jogo, influenciando diretamente a forma como o jogador interpreta o ambiente e reage a ele. A integração entre mecânicas, narrativa e estética é o que diferencia os jogos de outras mídias: o usuário não apenas consome a experiência, mas participa ativamente de sua construção. De acordo com Lopes (2013), esses jogos mimetizam aspectos da vida real ao permitir que os jogadores assumam diferentes papéis e enfrentam situações inspiradas no cotidiano, explorando decisões e consequências em um ambiente seguro e sem riscos reais. O quadro a seguir sistematiza os tipos de mecânica identificados por Lopes (2013), evidenciando suas características principais:

Quadro 1 – Mecânicas Jogos de Tabuleiro.

Mecânica	Definição	Características
Acaso	Resultado baseado em sorte	Dados, cartas, imprevisibilidade
Estratégia	Resultado depende das decisões do jogador	Planejamento, antecipação

Híbrido	Combinação entre acaso e estratégia	Equilíbrio entre sorte e decisão
----------------	-------------------------------------	----------------------------------

Fonte: Elaborado pela autora com base em Lopes (2013).

Essas categorias de mecânica influenciam diretamente o grau de agência do jogador e o nível de imprevisibilidade da experiência, aspectos centrais nas decisões de projeto do jogo proposto. A construção de um jogo exige, ainda, o reconhecimento de que jogadores possuem motivações distintas e respondem de maneiras diferentes às experiências propostas. Essa integração entre mecânicas e narrativa só se torna plenamente eficaz quando o designer considera a diversidade de perfis do público, aspecto sistematizado por Tonéis (2017) a partir dos estudos de Bartle sobre os perfis de jogadores identificam quatro perfis predominantes de jogadores: o socializador, motivado pela interação com outros participantes; o explorador, interessado em descobrir o universo e os sistemas do jogo; o realizador, orientado pela conquista de objetivos e superação de desafios; e o dominador, cujo engajamento se fundamenta na competição e no confronto direto com outros jogadores.

Essa diversidade de perfis implica diretamente nas escolhas de mecânicas e dinâmicas adotadas no projeto. Mecânicas cooperativas, sistemas de progressão, mundos abertos e modos competitivos respondem a motivações distintas e constroem experiências com diferentes níveis de imersão, tensão e recompensa. O equilíbrio entre desafio e recompensa é essencial para manter o engajamento, evitando tanto a frustração quanto a repetição sem propósito. Assim, o designer de jogos atua como mediador entre a intencionalidade do projeto e a pluralidade dos públicos que o habitam, responsável por criar sistemas que sejam simultaneamente coesos, acessíveis e significativos. O quadro a seguir apresenta as principais categorias de jogos de tabuleiro sistematizadas por Lopes (2013), identificando o objetivo central, o funcionamento e exemplos representativos de cada tipo:

Quadro 2 – Categorias Jogos de Tabuleiro.

Categoria	Objetivo Principal	Funcionamento	Exemplos
Corrida	Chegar primeiro ao final	Movimento por percurso	Jogo da Vida
Estratégia	Dominar posições ou eliminar adversários	Controle tático do tabuleiro	Risk

Simulação	Representar situações da vida real	Gestão e interpretação	Monopoly, Cluedo
Palavras	Construção verbal	Formação de palavras e associação	Scrabble
Trivia	Responder perguntas	Conhecimento e pontuação	Trivial Pursuit

Fonte: Elaborado pela autora com base em Lopes (2013).

De acordo com Lopes (2013, p.78), as regras e as mecânicas desempenham papel fundamental na organização dos jogos, pois estabelecem a estrutura que orienta a participação dos jogadores e define as condições de desenvolvimento da partida. Enquanto as regras delimitam os objetivos, os limites e os critérios de vitória, as mecânicas regulam o funcionamento dos elementos do jogo, determinando a forma como peças, cartas e espaços do tabuleiro interagem e possibilitam o avanço das ações ao longo da experiência lúdica.

A classificação dos gêneros de jogos é feita baseada na qual racional que estas ações refletem as atividades e ocupações primitivas do Homem, como a perseguição, caça, corrida, alinhamento, batalha e contar. (Murray, 1952; Bell, 1980; Parlett, 1999; *apud* Lopes, 2013).

O tabuleiro constitui o espaço onde ocorre a ação principal dos jogos de tabuleiro, delimitando as possibilidades de interação dos jogadores por meio de sua organização visual e estrutural. Segundo Voogt (1998), não é possível compreender plenamente um jogo de tabuleiro sem considerar conjuntamente seus principais elementos, jogadores, tabuleiro, peças e regras, uma vez que eles estabelecem relações de interdependência. Nesse sentido, diferentes estruturas de campo de ação podem ser identificadas, como tabuleiros lineares, cíclicos, reticulares e não lineares, cada um comunicando distintas possibilidades de movimentação e tomada de decisão. Enquanto os tabuleiros lineares orientam o jogador por um percurso definido até um objetivo final, os não lineares oferecem maior liberdade de escolha e favorecem a elaboração de estratégias. Dessa forma, a mecânica do jogo atua como o sistema que regula as relações entre peças, jogadores e espaços do tabuleiro, contribuindo para a construção da experiência lúdica.

Se considerarmos o contexto formado por jogadores, tabuleiros, peças e regras, percebe-se que esses elementos não podem ser separados para uma compreensão completa de um jogo de tabuleiro. As regras podem influenciar o tabuleiro e vice-versa. Os jogadores podem determinar o formato e o tipo dos tabuleiros, bem como

as especificidades das regras. Em conjunto, esses elementos formam um complexo 'ser', que é o jogo de tabuleiro (Voogt, 1998, p. 6-7, tradução nossa).

Dessa forma, o designer de jogos atua na construção da experiência lúdica, sendo responsável por equilibrar aspectos funcionais, narrativos e estéticos em um sistema coerente e significativo. Sua atuação envolve a tomada de decisões que influenciam diretamente a forma como os jogadores interagem com o jogo, interpretam seus elementos e atribuem significado às experiências vivenciadas durante a partida. Nesse sentido, compreender os componentes que estruturam essa experiência torna-se essencial para entender o processo de desenvolvimento de jogos.

2.2. Jogos de tabuleiro na contemporaneidade: usos, experiências e potencial lúdico

A presente pesquisa se constitui no desenvolvimento de um jogo de tabuleiro educacional concebido como objeto auxiliar à aula, com o objetivo de favorecer a fixação de conteúdos pelos estudantes por meio de uma experiência lúdica. Para que tal proposta se sustente, é necessário compreender o contexto contemporâneo dos jogos de tabuleiro: de que forma esses artefatos culturais passaram a ocupar espaços pedagógicos e formativos, quais transformações o setor atravessou nas últimas décadas e por que os jogos analógicos se apresentam, hoje, como ferramentas especialmente relevantes para o ambiente escolar.

De acordo com Lopes (2013), os jogos de tabuleiro integram a cultura humana há muito tempo e passaram por diferentes transformações visuais ao longo de sua história. Embora a atividade lúdica não esteja relacionada diretamente à sobrevivência da espécie, ela constitui uma prática inerente à condição humana e desempenha um papel importante no bem-estar dos indivíduos. Nas últimas décadas, os jogos de tabuleiro deixaram de ser associados exclusivamente ao entretenimento doméstico e passaram a ocupar espaços pedagógicos e formativos de maneira cada vez mais consolidada. Essa transição está diretamente relacionada à crescente valorização das metodologias ativas de aprendizagem, abordagens que posicionam o estudante como agente central do processo educativo, em oposição à lógica transmissiva tradicional.

Para Prensky (2004), as transformações tecnológicas contemporâneas não se limitam à adoção de dispositivos digitais pelos estudantes; elas também modificam a maneira como esses indivíduos realizam suas atividades diárias, processam informações e interagem com o mundo ao seu redor. Nesse contexto, o desenvolvimento de jogos educativos passou a demandar não

apenas conhecimentos sobre conteúdos pedagógicos, mas também competências relacionadas ao design, à narrativa, à experiência do usuário e à mediação do processo de aprendizagem.

Por se tratar de uma atividade interdisciplinar, a criação desses artefatos envolve frequentemente profissionais de diferentes áreas, tornando a colaboração um elemento fundamental para a qualidade do resultado final. Ao analisarem projetos de jogos educativos, Souto e Fragelli (2017) destacam que a colaboração entre profissionais de diferentes áreas é um fator decisivo para a qualidade dos jogos educacionais. A comunicação entre os membros da equipe, a disposição para aprender durante o processo criativo e o respeito às diferentes perspectivas contribuem significativamente para o desenvolvimento de projetos mais consistentes e alinhados aos objetivos de aprendizagem.

Segundo Leite e Mendonça (2013), os jogos educacionais devem ser projetados de forma a unir atratividade e valor pedagógico, atendendo tanto às necessidades dos alunos quanto às dos educadores. Essa articulação entre entretenimento e aprendizagem não implica uma hierarquia entre as duas dimensões: um jogo educacional eficaz é, antes de tudo, um bom jogo, capaz de gerar engajamento genuíno, e, ao mesmo tempo, um mediador competente do conhecimento que se propõe a trabalhar. Nesse sentido, o jogo de tabuleiro apresenta características que o diferenciam de outros recursos didáticos.

Além da dimensão pedagógica, os jogos de tabuleiro passaram por uma expressiva renovação cultural e comercial a partir dos anos 2000, fenômeno conhecido como renascimento dos jogos de tabuleiro. Diferentemente dos títulos tradicionais voltados principalmente ao público infantil e familiar, os jogos contemporâneos passaram a apresentar maior diversidade temática, profundidade estratégica e preocupação com a experiência do jogador.

No Brasil, esse movimento foi impulsionado pela atuação de editoras especializadas, pela expansão das comunidades de jogadores e pela realização de eventos dedicados à cultura lúdica. Como resultado, consolidou-se um mercado mais diversificado, capaz de atender diferentes perfis de público e estimular a produção nacional de jogos.

Os jogos de tabuleiro contemporâneos são frequentemente agrupados em duas grandes correntes de design: os *eurogames* e os *ameritrash*. Os *eurogames*, popularizados principalmente na Alemanha a partir da década de 1990, priorizam estratégia, planejamento e gestão de recursos, com menor influência da sorte e conflitos indiretos entre os jogadores. Já os *ameritrash* destacam-se pela forte ambientação temática, narrativa envolvente, conflito

direto e maior presença de elementos aleatórios, valorizando experiências emocionais e momentos imprevisíveis. Embora representem abordagens distintas, ambas as categorias evidenciam a diversidade e a complexidade dos jogos de tabuleiro modernos (Vaz, 2023).

Essa distinção, embora simplificada, evidencia uma transformação fundamental: os jogos de tabuleiro contemporâneos não são apenas versões atualizadas dos jogos tradicionais. Eles constituem uma linguagem própria, com gramáticas internas específicas, e atingem públicos distintos, do jogador casual, que busca uma experiência acessível e social, ao *heavy gamer*, que investe horas no domínio de sistemas complexos. Essa diversidade de perfis é, em si, uma das características mais relevantes dos jogos de tabuleiro na atualidade.

Os jogos de tabuleiro contemporâneos destacam-se por alcançar públicos diversos, abrangendo diferentes faixas etárias, níveis de experiência e interesses. Essa característica amplia seu potencial educacional, pois permite a adaptação a distintos objetivos pedagógicos e perfis de estudantes. Além disso, mecânicas progressivas favorecem a participação de jogadores com diferentes níveis de conhecimento, mantendo o engajamento sem comprometer a experiência lúdica. Essa dimensão pedagógica exige, antes de qualquer decisão projetual, que o designer compreenda o propósito central do jogo. Souto e Fragelli (2017) ressaltam que:

Um ponto primordial para a criação do jogo e que irá influenciar em todo o processo de design é a motivação para sua existência. Ela fará a ligação entre todas as fases de construção e orientará os envolvidos em favor de decisões conscientes e criativas. [...] No nosso caso, o interesse em propor um curso sobre jogos educativos veio das experiências em sala de aula. Percebemos que as aulas eram mais produtivas e havia um engajamento muito maior dos estudantes quando utilizávamos estratégias de gamificação e que seria muito bom se os participantes desse curso sentissem o mesmo. (Souto, Fragelli, 2017).

Além disso, os jogos de tabuleiro possuem a capacidade de tornar assuntos complexos mais dinâmicos e acessíveis, atuando como mediadores do conhecimento. Ao transformar conteúdos em desafios, narrativas e sistemas de decisão, o jogo cria uma experiência de aprendizagem que extrapola a memorização passiva e favorece a compreensão ativa dos temas abordados. Nesse sentido, a escolha dos jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica para o ensino de História, campo no qual se insere este trabalho, justifica-se tanto por sua capacidade de criar experiências imersivas e interativas quanto por seu potencial de engajar diferentes perfis de estudantes em torno de um mesmo processo de aprendizagem.

A retomada dos jogos de tabuleiro nas últimas décadas também deve ser compreendida à luz de um fenômeno cultural mais amplo: a valorização das experiências analógicas em um

contexto marcado pela hiperconectividade e pelo uso intensivo de dispositivos digitais. Em um cotidiano mediado por telas, notificações e fluxos contínuos de informação, as atividades presenciais que exigem atenção compartilhada, interação face a face e participação coletiva passaram a ser progressivamente valorizadas como alternativas de convivência, lazer e pertencimento.

O mercado de jogos de tabuleiro tem apresentado crescimento contínuo nos últimos anos, impulsionado pela ampliação do número de editoras, designers e espaços especializados. Esse avanço também se reflete no volume de lançamentos: segundo a Ludopedia, foram publicados 545 jogos e 250 expansões no Brasil em 2025, número que representa um aumento de aproximadamente 350% em comparação a 2016, quando o registro era de 121 títulos (Chaparini, 2026).

Nas últimas décadas, os jogos de tabuleiro têm conquistado novos públicos e fortalecido sua presença no mercado brasileiro. Esse crescimento está relacionado à redescoberta dos jogos durante o período de isolamento social provocado pela pandemia, à busca por atividades analógicas em meio ao uso intensivo de telas e, mais recentemente, às restrições ao uso de celulares no ambiente escolar (Chaparini, 2026).

Esse movimento tornou-se ainda mais evidente após a pandemia de COVID-19, período em que muitas pessoas retomaram práticas de lazer doméstico e redescobriram os jogos de tabuleiro como forma de interação familiar e social. Paralelamente, o crescimento do número de luderias e cafés temáticos nos principais centros urbanos brasileiros evidencia que essa retomada não se limita ao ambiente doméstico, mas se manifesta também como uma tendência cultural de busca por espaços físicos de sociabilidade e experiências presenciais. O quadro a seguir sintetiza os principais impactos da pandemia sobre o uso e a valorização dos jogos de tabuleiro, conforme levantamento de Moita e Lucas (2020):

Quadro 3 - Impactos da Pandemia.

Impacto	Descrição
Aumento do consumo	Cresceu a procura por jogos de tabuleiro e quebra-cabeças durante a pandemia.
Detox digital	Famílias buscaram alternativas longe das telas digitais.
Socialização	Jogos analógicos ajudaram na interação e aproximação familiar.

Uso educacional	Jogos passaram a ser utilizados em práticas pedagógicas no ensino remoto.
Engajamento e motivação	Professores utilizaram jogos e gamificação para tornar as aulas mais interativas.
Valorização pedagógica	A pandemia ampliou o reconhecimento dos jogos como recurso educativo.

Fonte: Adaptado de Moita e Lucas (2020).

No contexto escolar, a valorização de recursos analógicos foi reforçada pela Lei nº 15.100/2025, que restringiu o uso de celulares e outros dispositivos eletrônicos na educação básica com o objetivo de reduzir distrações e favorecer a participação dos estudantes nas atividades pedagógicas (Brasil, 2025). Nesse cenário, reforçou-se o interesse por metodologias que estimulem a participação ativa dos estudantes sem depender exclusivamente de recursos digitais. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro destacam-se como ferramentas capazes de promover engajamento, colaboração e aprendizagem de maneira dinâmica e interativa, respondendo simultaneamente às demandas pedagógicas e às características do público contemporâneo.

O ensino de História deve promover a compreensão crítica dos processos históricos, articulando conceitos e conteúdos às experiências dos estudantes e às questões do tempo presente. Nesse sentido, mais do que memorizar fatos e datas, os alunos precisam compreender como diferentes situações históricas se estruturam e se relacionam com problemas e desafios ainda presentes na sociedade, identificando permanências, mudanças e recorrências ao longo do tempo (Seffner, 2018). Para isso, é fundamental valorizar os conhecimentos prévios dos estudantes, estimular sua participação ativa e utilizar diferentes fontes, linguagens e estratégias pedagógicas que favoreçam a leitura, a interpretação e a argumentação. Dessa forma, o ensino de História contribui para a formação de sujeitos críticos, participativos e conscientes de seu papel na sociedade.

A escolha pelo formato analógico justifica-se ainda pela diversidade de estímulos que a experiência física do jogo proporciona. Em sala de aula, os estudantes já convivem constantemente com telas, projeções e conteúdos digitais. O jogo de tabuleiro oferece, nesse sentido, uma experiência tátil, visual e social diferenciada: peças físicas, cartas, tabuleiros e dados engajam o corpo e os sentidos de formas que a tela não alcança, favorecendo a imersão

no universo narrativo proposto e ampliando o envolvimento dos participantes com os conteúdos trabalhados.

2.3. O sesquicentenário da Independência do Brasil: contexto histórico e construção simbólica

Em 31 de março de 1964, instaurou-se no Brasil, por meio de um golpe de Estado, uma ditadura civil-militar que resultou na deposição do presidente João Goulart. O período foi marcado pela suspensão dos direitos democráticos, censura aos meios de comunicação e repressão à liberdade de expressão. O regime permaneceu até 1985, totalizando 21 anos de governo autoritário no país, consolidado por mecanismos de controle estatal instituídos pelos Atos Institucionais (AIs). Entre eles, destaca-se o AI-5, decretado em 1968, responsável por intensificar a repressão política e ampliar o combate a manifestações que desafiam o regime ou eram contrárias aos valores defendidos pelo governo militar.

O AI-5 representou um dos momentos mais severos da ditadura, ao institucionalizar práticas de vigilância e restrição de direitos civis e políticos. Em seu 5º Artigo, o decreto estabelecia que a suspensão dos direitos políticos implicava, simultaneamente, na “proibição de atividades ou manifestação sobre assunto de natureza política”, além da aplicação de medidas de segurança como “liberdade vigiada”, “proibição de frequentar determinados lugares” e “domicílio determinado” (Brasil, 1968). O documento também determinava que tais medidas seriam aplicadas pelo Ministro da Justiça, sem possibilidade de apreciação pelo Poder Judiciário, reforçando o caráter autoritário do regime e a limitação das garantias constitucionais e democráticas no período.

Esse uso estratégico dos meios de comunicação pelo regime não era acidental, ele se inseria em uma lógica mais ampla de controle cultural, que autores como Adorno e Horkheimer já haviam identificado ao analisar a indústria cultural como instrumento de dominação:

Para Adorno, é uma falácia afirmar que os meios de comunicação promoveriam uma democratização da cultura, uma vez que esses meios estão a serviço da própria indústria cultural (Rüdiger, 2001 *apud* Mogendorff, 2012), que transforma a produção estética em produção mercantilizada. A cultura de mercado seria nada mais do que uma forma de controle social (Mogendorff, 2012, p. 156).

Em regimes autoritários, é recorrente o uso de propagandas ufanistas associadas ao patriotismo como forma de legitimar o governo e fortalecer uma identidade nacional alinhada aos interesses do Estado. Historicamente, política e publicidade passaram a atuar de maneira articulada nesses contextos.

Não é à toa que o sistema da indústria cultural provém dos países industriais liberais, e é neles que triunfam todos os seus meios característicos, sobretudo o cinema, o rádio, o jazz e as revistas (Adorno; Horkheimer, 2006, p.62).

Na Itália, em 1928, foi fundada a União Nacional de Agências e Casas de Publicidade Fascistas (*Sindicato Nazionale Fascista Agenzie e Case de Pubblicità*), reconhecida pelo governo de Benito Mussolini. Já na Alemanha, em 1933, foram criados mecanismos como a *Gesetz über Wirtschaftswerbung*, voltada à regulamentação da publicidade comercial, e o *Werberat der Deutschen Wirtschaft* (Conselho de Propaganda para a Economia Alemã), evidenciando a aproximação entre propaganda, economia e poder estatal em governos autoritários.

Essa ideia mostra como regimes autoritários, e também sistemas capitalistas avançados, utilizam os meios de comunicação e a cultura como instrumentos de dominação, moldando percepções e comportamentos coletivos. Nesse sentido, Benjamin (1987, p.225) reforça a dimensão crítica da cultura ao afirmar que todo produto cultural também carrega marcas das relações de violência e opressão presentes em seu contexto histórico. Ao declarar que “nunca houve um monumento da cultura que não fosse também um monumento da barbárie”, o autor evidencia que a arte e a comunicação podem tanto servir à emancipação quanto atuar na legitimação de estruturas de poder e dominação.

No Brasil, paralelamente à repressão política, a ditadura militar investiu na construção de uma propaganda governamental voltada à consolidação de uma identidade nacional alinhada aos interesses do regime. A relação entre design, comunicação visual e autoritarismo, já havia se manifestado anteriormente durante o Estado Novo de Getúlio Vargas. Criado em 1939, o DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda) centralizava a censura e a propaganda estatal, utilizando meios como rádio, cartazes, cinema e imprensa para fortalecer a imagem do governo varguista e disseminar valores nacionalistas. Embora anterior à ditadura militar, sua atuação constitui uma referência importante para compreender como regimes autoritários brasileiros recorreram à comunicação visual como instrumento de controle ideológico e legitimação política.

As comemorações do Sesquicentenário da Independência ocorreram em um contexto marcado pelo chamado "milagre econômico" e pela intensa utilização de símbolos patrióticos pelo regime militar. Segundo Carlos Fico, a ditadura investiu na construção de um imaginário social baseado no otimismo, no progresso e no orgulho nacional, utilizando a propaganda como instrumento de legitimação política. Nesse cenário, as celebrações de 1972 funcionaram não apenas como uma rememoração da Independência, mas também como uma oportunidade para reforçar a imagem de um Brasil moderno, integrado e em constante desenvolvimento. (Sosnoski, 2013).

Nesse contexto, destaca-se a atuação da AERP, criada durante o governo de Emílio Garrastazu Médici, responsável pela elaboração de campanhas ufanistas que buscavam fortalecer a legitimidade do regime por meio da comunicação de massa. Slogans como “Brasil: ame-o ou deixe-o” e “Ninguém segura este país” exemplificam o uso estratégico do design e da propaganda como ferramentas ideológicas voltadas à exaltação patriótica e à consolidação do discurso oficial.

A propaganda política do governo Médici, produzida pela Assessoria Especial de Relações Públicas (AERP), sob a chefia do Coronel Octávio Costa, priorizou mensagens de cunho otimista com base na materialidade histórica, ou seja, a vocação inevitável do Brasil ao sucesso devido a sua grandeza natural. Contudo, essa perspectiva otimista – que não fora inventada pela ditadura – seria agora ressignificada a partir da atmosfera política do crescimento econômico. Uma espécie de reinvenção da tradição otimista sustentada pela conjuntura econômica e pelo amplo repertório de elementos simbólicos. (Góes, 2025).

No ano de 1972, ainda no governo do presidente Médici, ocorreu um marco importante na história do país com a revisitação de um dos principais temas da memória nacional: a Independência do Brasil. Considerada um marco fundamental da historiografia brasileira, a Independência de 1822 permanece como um dos acontecimentos mais recorrentes nos estudos históricos do país. (Góes, 2025). Para organizar as celebrações dos 150 anos da emancipação política brasileira, foi criada a Comissão Executiva Central do Sesquicentenário da Independência do Brasil, instituída pelo Decreto nº 69.922, de 13 de janeiro de 1972, responsável pelo planejamento e coordenação das festividades em âmbito nacional.

Nesse contexto, o Brasil presenciou a maior festa cívica de sua história em comemoração aos 150 anos da Independência, proclamada por Dom Pedro I em 1822, momento em que o país deixou de ser colônia de Portugal e tornou-se oficialmente um país independente. A celebração mobilizou grande parte da população e gerou expectativas, ansiedade e entusiasmo em todo o território nacional. O governo conseguiu articular o apoio de civis e militares, promovendo ampla participação popular por meio de desfiles, atividades escolares e ações organizadas em associações de bairro em diversas regiões do país.

As comemorações foram anunciadas ainda em outubro do ano anterior, mas, desde janeiro de 1972, já despertavam grande expectativa nacional. O evento teve início em 21 de abril, dia de Tiradentes, e se estendeu ao longo do ano. Além de celebrar o Sesquicentenário da Independência, a festividade retomava a figura de heróis nacionais, exaltava o contexto do chamado “milagre econômico” e, simultaneamente, celebrava o golpe de 31 de março de 1964, responsável pela ascensão dos militares ao poder.

Ademais, a propaganda governamental aproveita-se da associação já feita por décadas de história ensinada nos manuais, entre a independência, a monarquia e a manutenção da unidade nacional, para colar a esse imaginário o seu projeto de integração e desenvolvimento nacional. Assim, reivindica-se pelo projeto de 1972 a filiação, a herança do ato de 1822, a continuação da obra de uma só nação continental, marcada pelos símbolos ao mesmo tempo de grandiosidade e de integração: a Rodovia Transamazônica, a ponte Rio-Niterói, a rede nacional de telecomunicações, as usinas hidrelétricas gigantes, à altura do gigante que é o país, aliás um outro símbolo caro ao poder. (Cerri, 1999).

Um dos principais elementos da celebração foi o traslado dos restos mortais de Dom Pedro I, transportados de Lisboa, em Portugal, até o Monumento da Independência, construído para as comemorações. Antes de chegar ao destino final, a urna funerária percorreu 27 cidades brasileiras, em uma grande peregrinação cívica, buscando estimular o sentimento de orgulho nacional e fortalecer a valorização da história pátria, do presente e das perspectivas de futuro do país.

As comemorações também promoveram o resgate de diferentes personagens históricos ligados à formação da identidade nacional. Além de Dom Pedro I, figura central das celebrações, foram lembrados nomes como Tiradentes, José Bonifácio, Dom João VI e heróis regionais associados às lutas pela Independência, como Maria Quitéria, Joana Angélica, Maria Felipa e os combatentes da Batalha do Jenipapo. A seleção dessas figuras buscava reforçar valores de patriotismo, unidade nacional e pertencimento histórico, alinhando o passado aos discursos políticos e culturais difundidos durante o Sesquicentenário. A própria estrutura da comemoração mobilizava o imaginário cívico e nacionalista da população brasileira. Nesse sentido, uma das características que garantiram o sucesso da festa foi justamente sua capacidade de mobilizar e tocar a vida cotidiana das pessoas. (Cordeiro, 2011, p. 3).

O quadro a seguir apresenta uma síntese cronológica dos principais eventos das comemorações do Sesquicentenário, evidenciando sua dimensão simbólica e política, conforme reconstituído por Sosnoski (2013), Corrêa (1972) e Góes (2025):

Quadro 4 - Acontecimentos da Comemoração do Sesquicentenário.

Data/Período	Evento	Descrição e Significado
21 de abril de 1972	Encontro Cívico Nacional	Abertura oficial das comemorações em homenagem a Tiradentes. Em discurso, o presidente Médici associou a Independência à defesa da soberania nacional e ao dever cívico dos brasileiros, vinculando os ideais de 1822 ao projeto político do regime militar.
22 de abril de 1972	Chegada dos restos mortais de Dom Pedro I ao Brasil	Os despojos foram trazidos de Portugal como gesto diplomático e símbolo da união entre passado e presente. A figura de Dom Pedro I foi transformada em principal herói das comemorações.
Abril – Setembro de 1972	Peregrinação dos restos mortais por 27 cidades brasileiras	Considerado um dos principais espetáculos do Sesquicentenário, o traslado buscava promover a integração nacional e aproximar a população da narrativa oficial da Independência.
Abril – Setembro de 1972	Corrida da Integração Nacional com o Fogo Simbólico da Pátria	Evento esportivo e cívico que simbolizava a unidade territorial brasileira e reforçava o discurso de integração nacional defendido pelo governo.
Junho – Julho de 1972	Taça Independência (Minicopa)	Torneio internacional de futebol organizado para celebrar os 150 anos da Independência, associando o patriotismo ao sucesso esportivo brasileiro após a conquista da Copa do Mundo de 1970.
1972	Criação do símbolo oficial do Sesquicentenário	Desenvolvido por Aloísio Magalhães, o logotipo utilizava verde e amarelo e conectava visualmente 1822 e 1972, transmitindo a ideia de continuidade histórica e progresso nacional.
1972	Lançamento do Hino do Sesquicentenário	Composto por Miguel Gustavo e interpretado por Milton, foi amplamente divulgado em rádios, escolas, desfiles e emissoras de televisão para fortalecer o sentimento patriótico.

1972	Exposições, congressos, concursos e publicações	Foram promovidos eventos culturais e acadêmicos, além da produção de materiais educativos, selos, jornais, discos e livros para ampliar o alcance das comemorações.
1972	Criação da Biblioteca do Sesquicentenário	Projeto editorial destinado a preservar e difundir uma memória oficial da Independência, reunindo obras históricas e publicações produzidas especialmente para a data.
7 de setembro de 1972	Encerramento das comemorações no Monumento do Ipiranga	Culminância dos festejos com a deposição dos restos mortais de Dom Pedro I na cripta do Monumento da Independência, em São Paulo, acompanhada por cerimônias cívicas e espetáculos públicos.

Elaborado pela autora com base em Sosnoski (2013), Corrêa (1972) e Góes (2025).

Paralelamente, o governo promoveu uma série de ações simbólicas voltadas para a construção de um sentimento de unidade nacional, mobilizando a população por meio de desfiles, campanhas publicitárias, exposições, competições esportivas e materiais comemorativos.

Entre esses elementos destacou-se a identidade visual oficial do Sesquicentenário, desenvolvida pelo designer brasileiro Aloísio Magalhães, cuja linguagem gráfica buscava associar o passado da Independência ao ideal de progresso defendido pelo regime militar. A celebração também foi marcada pela realização da Taça Independência, conhecida como "Mini Copa", e pelo clima de entusiasmo nacional decorrente da recente conquista do tricampeonato mundial de futebol em 1970, fatores que contribuíram para fortalecer o discurso de integração, patriotismo e desenvolvimento difundido pelo governo.

O projeto da cédula em questão foi realizado por Aloísio Magalhães e sua equipe por ocasião do sesquicentenário da Independência do Brasil, tendo, portanto, um caráter comemorativo e extraordinário. O uso de cédulas como veículos de comunicação oficial e como símbolos de datas comemorativas pode ser encontrado em diferentes contextos. [...] Como é sabido, os festejos do Sesquicentenário "contaram com ampla participação social", marcando um período dotado "do prestígio do general Médici, com altos índices de popularidade, e dos milagrosos resultados econômicos e esportivos" (REIS, 2014, p. 96 *apud* Silva, 2021). A cédula de 500 cruzeiros de 1972 representa o segundo projeto do padrão Cruzeiro após a nacionalização da produção, pois em 1970 havia sido lançada a primeira família de cédulas do Cruzeiro, também idealizada por Aloísio Magalhães. (Silva, 2021).

A amplitude da produção visual gerada pelo Sesquicentenário, cartazes, selos, logotipos, campanhas audiovisuais e materiais institucionais, evidencia que o design gráfico ocupou um papel central na estratégia comunicacional do regime. Não se tratava apenas de ornamentação: cada artefato visual participava da construção de uma narrativa oficial sobre a história do Brasil, selecionando quais memórias deveriam ser celebradas e quais deveriam ser silenciadas. É nesse cruzamento entre design, memória e poder que se situa o presente trabalho.

2.4. O design brasileiro nos anos 1970

O design brasileiro nos anos 1970 esteve profundamente associado ao contexto político da ditadura militar, ao avanço da industrialização e à expansão da cultura de massa. Nesse período, deixou de ser compreendido apenas como uma prática estética ou vinculada exclusivamente ao desenho industrial, passando a assumir um papel estratégico na articulação entre indústria, comunicação, política e construção simbólica da identidade nacional. Essa transformação ocorreu simultaneamente ao fortalecimento da propaganda institucional do regime militar, especialmente durante as comemorações do Sesquicentenário da Independência do Brasil, em 1972.

Para compreender a estética adotada pelo design brasileiro na década de 1970, é necessário analisar o contexto histórico que antecedeu esse processo. No final dos anos 1950, no Brasil, houve uma grande rejeição do racionalismo excessivo e cientificismo no design, além de críticas aos modelos adotados pela Bauhaus, considerados ultrapassados por suas ideias serem vistas como utópicas e excessivamente racionalistas. Homem de Melo (2006), destaca que os anos 60 foram marcados por rupturas generalizadas, refletidas nas estruturas políticas, sociais, artísticas, científicas e comportamentais da época. Esse contexto de mudanças contribuiu para o questionamento dos paradigmas modernistas e para a redefinição do papel do design na sociedade contemporânea, que passou a ser compreendido para além de sua dimensão estritamente funcional ou técnica.

Nesse contexto, uma instituição fundamental para a consolidação das definições modernas de design em âmbito internacional foi o *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID), atualmente denominado *World Design Organization*. A entidade contribuiu para ampliar a compreensão do design ao reconhecer sua relação com a tecnologia, a indústria, a economia e a cultura. Inicialmente definido como uma “atividade criativa que consiste em determinar as propriedades formais dos objetos produzidos industrialmente”, o

conceito foi posteriormente expandido para abarcar as “qualidades multifacetadas dos objetos, processos e serviços”.

O design brasileiro também recebeu forte influência da *Hochschule für Gestaltung Ulm*, instituição alemã que defendia um modelo racionalista, científico e integrado à indústria. Essa perspectiva foi amplamente difundida por Max Bill, ex-aluno da Bauhaus e figura central do concretismo e do design moderno. Sua defesa da integração entre arte, funcionalidade, matemática e racionalidade construtiva exerceu significativa influência sobre o design gráfico e o desenho industrial brasileiros, especialmente após sua participação na I Bienal de São Paulo, em 1951.

A influência de Max Bill desempenhou papel importante na formação do campo do design no Brasil. Embora vinculado ao concretismo e à tradição moderna europeia, Bill possuía uma formação mais humanista e mantinha maior proximidade com alguns princípios originais da Bauhaus. Como observa Milene Soares Cara, apesar de ser frequentemente considerada sua sucessora, a Escola de Ulm distanciava-se da Bauhaus ao enfatizar uma concepção do desenho industrial fundamentada em um rigoroso cientificismo racionalista (Cara, 2008, p.108). Dessa forma, o design brasileiro passou a dialogar simultaneamente com diferentes correntes do pensamento moderno, incorporando tanto aspectos construtivos e funcionais quanto preocupações relacionadas à comunicação, à cultura e à experiência humana.

O fortalecimento do design brasileiro entre as décadas de 1950 e 1970 também esteve associado à atuação de designers e artistas ligados ao concretismo e ao modernismo. Segundo Cardoso (2016), o movimento da Arte Concreta defendia a integração entre arte e design com base em princípios racionais aplicáveis à vida social em larga escala. Nesse cenário, destacaram-se profissionais como Alexandre Wollner, pioneiro da identidade visual corporativa no país e fortemente influenciado pela Escola de Ulm, além de Geraldo de Barros, Amílcar de Castro e Aloísio Magalhães. Este último tornou-se uma das principais referências do design brasileiro ao desenvolver projetos para instituições públicas e eventos de alcance nacional, incluindo a identidade visual do Sesquicentenário da Independência, em 1972. Sua atuação evidencia a crescente utilização do design como instrumento de comunicação institucional e de construção simbólica da identidade nacional (Cardoso, 2016).

Logo nos primeiros meses de 1972, em decorrência da fala presidencial, a imprensa nacional passou a anunciar os preparativos para as comemorações, coordenadas pela Comissão Executiva Central (CEC), sob a chefia do então general de exército Antônio Jorge Corrêa. Além dos membros das forças armadas, a CEC também

integrou setores da sociedade civil, como o Instituto Histórico Geográfico Brasileiro (IHGB) e Conselho Federal de Cultura (CFC) (Almeida, 2009 *apud* Góes, 2025). No entanto, o desejo de contribuir para as celebrações não se restringiu apenas aos setores civis que integravam a comissão. Diversos outros grupos da sociedade manifestaram seu apoio ao regime, somando forças na construção do ideário visual daquele que se anunciava como grande espetáculo cívico-patriótico. Entre esses colaboradores, destacou-se o designer gráfico Aloísio Magalhães (1927-1982). (Góes, 2025).

A consolidação do design brasileiro também esteve associada à institucionalização de seu ensino. Nesse sentido, a criação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), em 1963, representou um marco para a formação profissional no país. Fundada no Rio de Janeiro e considerada a primeira escola superior de design da América Latina, a ESDI foi fortemente inspirada pela Escola de Ulm e incorporou metodologias pautadas na racionalização do projeto, na interdisciplinaridade e na integração entre design, tecnologia e indústria. A instituição consolidou abordagens projetuais racionalistas e reforçou a compreensão do design como ferramenta estratégica para o desenvolvimento econômico e industrial brasileiro.

Uma das características sintomáticas do período é o início da institucionalização do ensino de desenho industrial, especialmente no eixo São Paulo – Rio de Janeiro, através da fundação de escolas especializadas, para que, de alguma forma, houvesse a contribuição necessária da disciplina ao desenvolvimento industrial do país. (Cara, 2008).

Além das influências alemãs, o design brasileiro também dialogava com perspectivas associadas à chamada Escola de Chicago, sobretudo nos campos da comunicação visual, publicidade e cultura de massa. Essas abordagens contribuíram para consolidar o entendimento do design como linguagem estratégica vinculada à sociedade industrial, ao consumo e aos meios de comunicação.

Segundo Cara (2008), a literatura internacional abandona gradualmente a expressão “*industrial design*”, traduzida no Brasil como “desenho industrial”, para adotar o termo “design” em um sentido mais amplo, incorporando “as complexas relações entre a produção e os aspectos tecnológicos, sociais, políticos e psicológicos que a envolvem”. Essa mudança conceitual foi fundamental para compreender o papel assumido pelo design durante a década de 1970 no Brasil, especialmente no contexto da comunicação política e da propaganda estatal.

Nesse período, o governo militar utilizou intensamente recursos de design gráfico, publicidade e comunicação visual para consolidar uma imagem positiva do regime, associando-o ao progresso econômico, à ordem e ao nacionalismo. O fortalecimento dessas estratégias tornou-se particularmente evidente durante as comemorações do Sesquicentenário da

Independência do Brasil, em 1972, quando o design passou a desempenhar um papel central na construção simbólica da narrativa oficial do Estado.

As celebrações do Sesquicentenário inserem-se diretamente nesse contexto. O evento foi amplamente utilizado pelo regime militar como mecanismo de exaltação nacionalista e legitimação política. A identidade visual das campanhas comemorativas mobilizava elementos alinhados à estética modernista internacional, como o uso das cores nacionais, tipografias geométricas, símbolos patrióticos, fotografias de grandes obras de infraestrutura e composições visuais voltadas a reforçar a ideia de modernização e desenvolvimento econômico durante o chamado “Milagre Econômico”. Dessa forma, o design atuava como ferramenta de construção do imaginário nacional promovido pelo governo.

A instrumentalização política da comunicação visual durante a ditadura possuía antecedentes históricos importantes no Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP), criado em 1939 durante o Estado Novo de Getúlio Vargas. O órgão centralizava a censura e a propaganda estatal, utilizando rádio, cartazes, cinema e imprensa para consolidar a imagem do governo. Embora anterior aos anos 1970, sua atuação demonstra a continuidade histórica do uso da comunicação visual e do design como instrumentos de controle ideológico em governos autoritários brasileiros. Entre as estratégias de comunicação mobilizadas durante as comemorações do Sesquicentenário da Independência, destacaram-se diferentes materiais gráficos, audiovisuais e institucionais produzidos pelo governo militar. O quadro 5 apresenta alguns dos principais suportes e produtos comunicacionais utilizados nesse contexto.

Quadro 5 – Estratégias de Comunicação do Sesquicentenário.

Categoria	Exemplos de materiais produzidos
Identidade visual	Logotipos comemorativos, selos, medalhas
Comunicação impressa	Cartazes, folhetos, publicações institucionais
Comunicação audiovisual	Cinejornais, programas de rádio e televisão
Eventos e cultura	Exposições, desfiles, apresentações culturais
Música e som	Discos com hinos e marchas comemorativas

Fonte: Elaborado pela autora com base em Góes (2025).

Esses produtos demonstram a amplitude das estratégias comunicacionais do regime. Foi nesse cenário que o design brasileiro dos anos 1970 consolidou seu papel estratégico, não apenas estético, mas político e simbólico. Nesse período, o design deixou de ser compreendido

apenas como uma prática estética ou vinculada exclusivamente ao desenho industrial, passando a assumir um papel estratégico na articulação entre indústria, comunicação, política e construção simbólica da identidade nacional.

Portanto, o design brasileiro da década de 1970 deve ser compreendido para além de uma evolução estética ou técnica. Ele integrou o projeto político, econômico e simbólico da ditadura militar, atuando como importante instrumento de comunicação institucional. Durante o Sesquicentenário da Independência, a propaganda e a comunicação visual foram mobilizadas para construir uma narrativa de modernização, progresso e unidade nacional, evidenciando a estreita relação entre design e poder.

Paralelamente ao design institucional promovido pelo regime, emergiu no Brasil uma produção gráfica vinculada à contracultura, que se colocava em oposição ao ufanismo difundido pela ditadura. Enquanto a comunicação oficial exaltava o progresso econômico e a modernização nacional por meio de uma estética racional, organizada e alinhada aos princípios modernistas, designers e artistas influenciados pela Tropicália, pelo psicodelismo e pelos movimentos de contestação dos anos 1960 passaram a explorar linguagens visuais mais experimentais e híbridas.

Entre os principais representantes dessa vertente destacou-se Rogério Duarte, cuja produção rompeu com os padrões visuais rígidos do modernismo ao incorporar referências da cultura popular brasileira, da música, da arte psicodélica e das manifestações contraculturais. Segundo Cardoso (2016), Duarte realizou uma verdadeira “antropofagia visual”, combinando elementos do design moderno com símbolos populares e psicodélicos. De modo semelhante, ilustradores e cartunistas como Jaguar, Ziraldo e Henfil utilizaram o humor gráfico e a linguagem visual como formas de resistência política, sobretudo por meio do jornal O Pasquim. Suas produções transformaram o design e a ilustração em instrumentos de crítica ao autoritarismo e de defesa da liberdade de expressão. Conhecer esse repertório contracultural é relevante para o projeto porque evidencia que a estética dos anos 1970 não foi homogênea, o jogo, ao reinterpretar a linguagem visual oficial, dialoga com essa tensão.

A compreensão do design como ferramenta política, cultural e comunicacional durante os anos 1970 torna-se fundamental para a elaboração deste projeto de jogo educativo sobre o Sesquicentenário da Independência. Mais do que utilizar elementos gráficos inspirados na estética visual da época, o jogo busca compreender criticamente como a comunicação, a

propaganda e o design foram mobilizados pelo regime militar para construir narrativas oficiais sobre identidade nacional, progresso e memória histórica.

Nesse sentido, o desenvolvimento do jogo dialoga diretamente com a concepção ampliada de design discutida anteriormente, entendendo-o não apenas como organização estética de elementos visuais, mas como prática projetual inserida em contextos sociais, políticos e culturais. Assim, as mecânicas, a narrativa, a identidade visual, os materiais gráficos e as experiências de interação foram pensados como componentes capazes de estimular reflexão crítica sobre o período histórico abordado.

Além disso, as influências do design moderno e racionalista presentes no Brasil dos anos 1970, especialmente ligadas à Escola de Ulm, à ESDI e à comunicação institucional do regime militar, também contribuem como referências visuais e metodológicas para a construção do jogo. A proposta procura reinterpretar essas linguagens gráficas dentro de um contexto educativo, utilizando o design como mediador entre aprendizagem histórica, ludicidade e construção de memória.

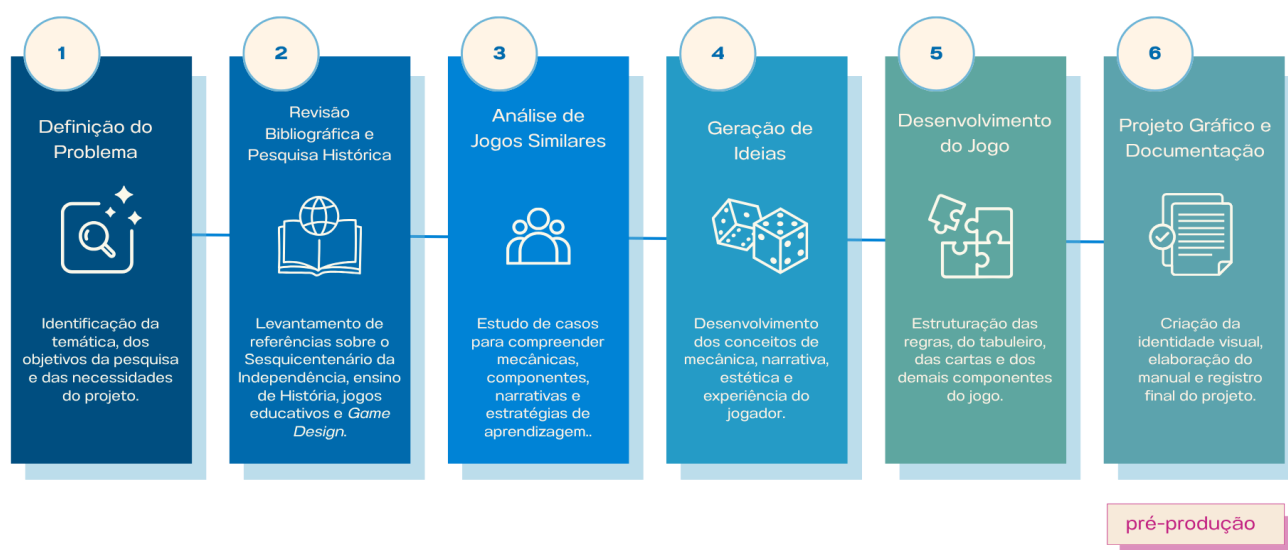
Dessa forma, o jogo não se limita à reprodução de fatos históricos, mas propõe uma experiência narrativa e interativa que permite ao jogador compreender as disputas simbólicas envolvidas nas comemorações do Sesquicentenário da Independência durante a ditadura militar.

A próxima seção deste trabalho apresentará a metodologia da pesquisa e o processo de desenvolvimento do jogo, abordando as etapas de concepção narrativa, definição de mecânicas, construção visual, elaboração das cartas e organização do percurso lúdico relacionado ao Sesquicentenário da Independência do Brasil.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, exploratória e de natureza aplicada (Yin, 2016), tendo como objetivo o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro educacional sobre o Sesquicentenário da Independência do Brasil. Para isso, serão articulados diferentes procedimentos metodológicos, envolvendo pesquisa histórica aplicada ao ensino (Pereira; Giacomoni, 2018), técnicas de *Design Thinking* (Lupton, 2017) e fundamentos de *Game Design* (Schell, 2015; Schuytema, 2013; La Carretta, 2018).

Figura 1– Infográfico Metodologia



Fonte: Elaborado pela autora com base em Yin (2016), Pereira e Giacomoni (2018), Lupton, (2017), Schell (2015), Schuytema (2013) e La Carretta (2018).

O percurso metodológico será estruturado em etapas inter-relacionadas. Inicialmente, será realizada uma pesquisa histórica e bibliográfica sobre o Sesquicentenário da Independência, seu contexto sociopolítico e suas representações visuais, bem como sobre jogos educacionais e produtos similares. Em seguida, serão analisados princípios de *Game Design* que subsidiarão a definição dos objetivos, das mecânicas, da narrativa e da experiência do jogador. Posteriormente, será desenvolvido o projeto gráfico e estrutural do jogo, contemplando identidade visual, tabuleiro, cartas, regras e demais componentes, buscando alinhar conteúdos históricos e estratégias lúdicas de aprendizagem.

Para orientar o desenvolvimento do artefato, será adotada uma metodologia projetual adaptada da obra “A Arte de *Game Design*”, de Jesse Schell (2015), concentrando-se nas etapas de concepção, planejamento e documentação do jogo. Dessa forma, o trabalho não contempla as fases de prototipação e testes com usuários, caracterizando-se como um projeto de pré-

produção em *Game Design*. Além disso, o conteúdo histórico das cartas e do jogo tem como fonte direta a pesquisa de Leina Gonçalves Góes (GÓES, 2025; GÓES, no prelo).

3.1.Revisão bibliográfica

Esta etapa compreende o levantamento histórico sobre o Sesquicentenário da Independência do Brasil (1972) e a coleta de referências visuais e iconográficas do período. Pereira e Giacomoni (2018) afirmam que o ensino de História demanda o trabalho com diversidade de fontes, documentos, imagens, objetos e registros culturais, pois é justamente essa pluralidade que cria as condições para aprendizagens significativas e para o desenvolvimento do pensamento histórico. Nessa perspectiva, o levantamento não se restringiu a fontes textuais, abrangendo também cartazes, fotografias, peças gráficas e produtos culturais produzidos no contexto das comemorações do Sesquicentenário, material que subsidiará diretamente as decisões de identidade visual e narrativa do jogo.

A partir do material reunido na etapa anterior, procedeu-se à análise e síntese segundo quatro eixos: iconografia, personagens, mecânicas e tipos de jogos. Trata-se de um momento interpretativo que, conforme Yin (2016), exige do pesquisador qualitativo a capacidade de identificar padrões, construir categorias analíticas e articular múltiplas perspectivas sobre os fenômenos investigados.

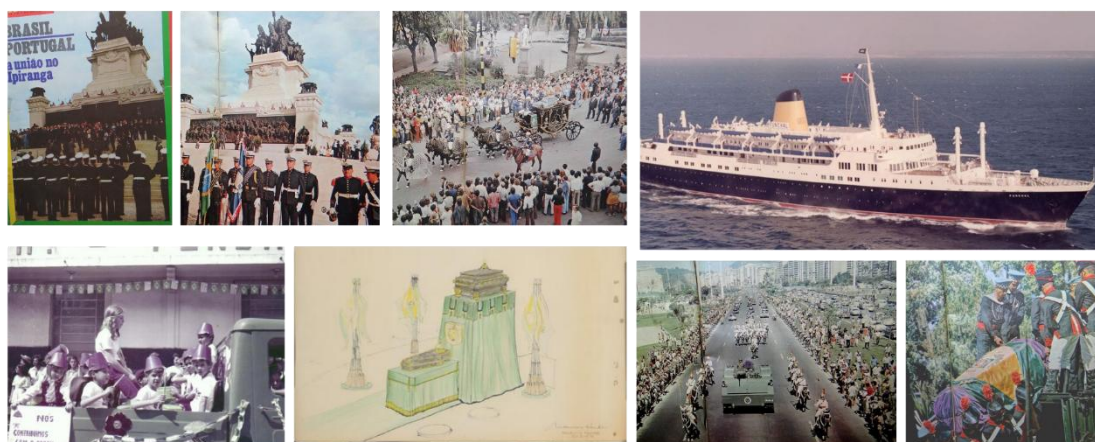
O olhar analítico foi orientado por uma perspectiva projetual: cada elemento identificado foi avaliado em função de sua potencial contribuição para o design do jogo. Lupton (2017) ressalta que a investigação em design não é neutra, ela está desde o início comprometida com a geração de soluções criativas, e a análise de referências visuais e conceituais é parte constitutiva desse processo. No que se refere ao eixo histórico, Giacomoni e Pereira (2018) alertam que o conteúdo histórico a ser trabalhado em um jogo educativo não deve se limitar a nomes, datas e acontecimentos, mas deve operar com conceitos e categorias que ampliem a compreensão do período estudado, princípio que orientou a seleção e organização do material analisado nesta etapa.

A pesquisa se organizou em dois eixos complementares: o histórico-documental, voltado à compreensão do contexto político, cultural e propagandístico do período; e o iconográfico-visual, dedicado ao mapeamento de imagens, cartazes, logotipos, peças gráficas e materiais impressos produzidos no âmbito das comemorações. Ambos os eixos são

indispensáveis ao projeto, uma vez que o conteúdo histórico e a linguagem visual do jogo devem ser fundamentados em fontes primárias e secundárias do período representado.

Para o eixo histórico-documental, foram consultadas publicações especializadas em história do Brasil republicano, com ênfase no período da ditadura civil-militar e nas políticas culturais do governo Médici. Para o eixo iconográfico, o levantamento abrangeu acervos digitais, documentos históricos, publicações de época digitalizadas, registros fotográficos, materiais de propaganda oficial, peças de comunicação visual e demais objetos gráficos produzidos no contexto das comemorações do Sesquicentenário da Independência do Brasil. A seleção das fontes obedeceu a critérios de relevância temática, autenticidade histórica e potencial de tradução para a linguagem visual do jogo.

Figura 2 – Painel Visual Desfiles e Símbolos.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Arquivo Nacional (Brasil), Sistema de Informações do Arquivo Nacional (SIAN), Ferreira e Silva (2014) e Dnotícias (2020).

Figura 3 – Painel Visual - Selos Postais Brasileiros: 1972.



Fonte: Filabras. Catálogo de Selos Postais Brasileiros: 1972.

Figura 4 – Painel Visual – Moedas de 1972 e Logo e Cédula do Sesquicentenário.



Fonte: Espaço Aloisio Magalhães. Sesquicentenário da Independência.

Figura 5 – Painel Visual Materiais Gráficos Anos 70.



Fonte: Elaborado pela autora, com base em Stoodi (2020), Brasil de Fato (2019), Instituto Humanitas Unisinos (IHU), Veja São Paulo (2018) e Guimarães e Faria (2022).

Figura 6 – Painel Visual Minicopa.



Fonte: Elaborado pela autora (2026), a partir de Saravan (1972), Futebol Nostálgico (2013), Arca da Dona Luiza, (2022) e Trivela (2022).

O material coletado foi organizado em cinco painéis de referência histórico-conceitual e visual, que serviram de base para as etapas subsequentes de análise, síntese e ideação do jogo. Conforme Yin (2016), a coleta de dados na pesquisa qualitativa exige sistematicidade e fidelidade às evidências, princípios que orientaram tanto a seleção quanto o registro e a organização das fontes consultadas. Giacomoni e Pereira (2018) reforçam que o trabalho com diversidade de fontes, documentos, imagens, objetos e registros culturais, é condição para que o conteúdo histórico seja tratado com profundidade e rigor no contexto educativo. Os painéis elaborados sintetizam os principais elementos históricos e visuais identificados durante o levantamento de referências e orientaram as decisões projetuais adotadas nas etapas subsequentes.

A próxima seção deste trabalho apresentará o processo de desenvolvimento do jogo, abordando as etapas de concepção narrativa, definição de mecânicas, construção visual, elaboração das cartas e todo o projeto gráfico e documentação do jogo.

4. OS CAMINHOS DE DOM PEDRO

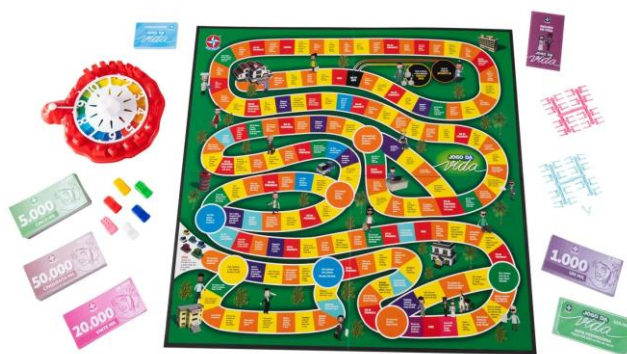
A seguir, são descritos os procedimentos metodológicos adotados para a construção do produto.

4.1 Estudo de jogos similares

A análise de similares tem como objetivo identificar soluções adotadas por jogos de tabuleiro que apresentam características próximas à proposta desenvolvida neste trabalho. Foram selecionados jogos que utilizam mecânicas de percurso, perguntas e respostas, cartas de eventos e conteúdos educativos, possibilitando a investigação de aspectos relacionados à experiência do usuário, à dinâmica de aprendizagem e à estrutura do jogo. Além disso, a análise busca identificar mecânicas eficazes de exploração e progressão narrativa, estratégias de integração entre temática, ambientação e interface visual, bem como técnicas de construção do universo narrativo e de engajamento dos jogadores. Os resultados obtidos contribuíram para as decisões projetuais referentes às mecânicas, à narrativa, à identidade visual e à organização dos componentes do jogo.

a) Jogo da Vida

Figura 7 – Jogo da Vida.



Fonte: Estrela.

O Jogo da Vida foi selecionado como similar por apresentar uma estrutura baseada em percurso linear, característica também presente na proposta deste trabalho. O objetivo do jogo consiste em percorrer todo o trajeto do tabuleiro, simulando diferentes etapas da vida dos participantes até alcançar a casa final. Sua dinâmica central é conduzida pelo avanço dos

jogadores ao longo da trilha por meio de lançamentos de dados e da resolução de eventos que representam situações cotidianas e marcos da trajetória pessoal.

A principal mecânica empregada é a de *roll and move* (rolar e mover), na qual o deslocamento dos jogadores é determinado pelo resultado obtido no dado. Ao longo do percurso, os participantes encontram eventos que podem gerar ganhos, perdas ou mudanças temporárias em sua progressão. Dessa forma, o fator sorte exerce forte influência sobre a experiência de jogo, enquanto os elementos estratégicos possuem participação reduzida. A competição ocorre de forma indireta, uma vez que os jogadores disputam quem alcançará primeiro o final do percurso, sem mecanismos de cooperação ou interação direta significativa entre os participantes.

Do ponto de vista estético, o jogo utiliza a narrativa da trajetória de vida como elemento condutor da experiência, associando os acontecimentos do percurso a diferentes fases da existência humana. Para o presente projeto, o Jogo da Vida contribui como referência para a estrutura de corrida em trilha, para a organização de um percurso sequencial até um objetivo final e para a utilização de eventos distribuídos ao longo do tabuleiro como forma de dinamizar a progressão dos jogadores.

b) Banco Imobiliário

Figura 8 – Jogo Banco Imobiliário.



Fonte: Estrela.

O Banco Imobiliário foi selecionado como jogo similar por apresentar uma estrutura de percurso associada à tomada de decisões e à ocorrência de eventos ao longo da partida. O objetivo do jogo consiste em acumular patrimônio e administrar recursos financeiros de forma

estratégica, buscando levar os adversários à falência e tornar-se o único participante restante. Para isso, os jogadores percorrem o tabuleiro realizando ações determinadas pelas diferentes casas e pelas cartas de evento, que podem gerar benefícios, penalidades ou situações inesperadas.

A dinâmica do jogo é baseada na mecânica *roll and move* (rolar e mover), combinada com sistemas de gestão de recursos, negociação e tomada de decisão. Embora o avanço no tabuleiro dependa parcialmente da sorte, representada pelos resultados dos dados e pelas cartas sorteadas, o desempenho dos jogadores também é influenciado por escolhas estratégicas relacionadas à compra, administração e negociação de propriedades. Dessa forma, o jogo apresenta um equilíbrio entre aleatoriedade e planejamento, com forte caráter competitivo e interação direta entre os participantes.

Em termos estéticos, o Banco Imobiliário utiliza uma representação do ambiente urbano e das relações econômicas para contextualizar suas mecânicas. O conflito ocorre de maneira direta, uma vez que as ações dos jogadores impactam o desempenho dos adversários ao longo da partida. Para o desenvolvimento do presente projeto, o jogo oferece referências relevantes para a utilização de diferentes tipos de casas distribuídas ao longo do percurso, bem como para a aplicação de cartas de eventos capazes de alterar o andamento da partida, introduzindo variedade e imprevisibilidade à experiência de jogo.

c) Na Trilha da Independência

Figura 9 – Jogo Na Trilha da Independência.



Fonte: StudHistória ([s.d.]).

O jogo Na Trilha da Independência foi selecionado como um dos principais similares analisados por apresentar características diretamente relacionadas à proposta desenvolvida neste trabalho. Seu objetivo é promover o aprendizado sobre o processo de Independência do

Brasil por meio de uma experiência lúdica, utilizando conteúdos históricos integrados à dinâmica do jogo. Os participantes percorrem uma trilha temática enquanto respondem perguntas e enfrentam desafios relacionados aos acontecimentos, personagens e contextos históricos do período.

A dinâmica central do jogo baseia-se na progressão dos jogadores ao longo de um percurso, condicionada ao desempenho em atividades de perguntas e respostas. Suas mecânicas combinam trilha de percurso, cartas temáticas e desafios educativos, incentivando a assimilação de conteúdos históricos durante a partida. Embora o fator sorte esteja presente em determinados momentos, o avanço depende principalmente do conhecimento dos participantes, tornando o aprendizado um elemento fundamental para a progressão no jogo.

Em relação aos elementos de jogo, observa-se um alto grau de competição entre os participantes, que disputam a chegada ao final do percurso, enquanto a cooperação não desempenha papel significativo na experiência. A estratégia possui influência reduzida, sendo a aquisição e aplicação do conhecimento histórico os principais fatores para o sucesso. Sua estética é fortemente baseada na temática da história do Brasil, utilizando elementos visuais e narrativos que reforçam o contexto abordado.

Para o presente projeto, Na Trilha da Independência constitui o similar mais próximo da proposta desenvolvida, pois compartilha o caráter educativo, a temática histórica brasileira, a utilização de cartas com curiosidades históricas como mecanismo de aprendizagem, a progressão em trilha e o objetivo de alcançar a última casa do tabuleiro. Dessa forma, sua análise fornece referências importantes para a integração entre conteúdo histórico, mecânicas lúdicas e objetivos pedagógicos.

d) Timeline: Invenções

Figura 10 – Jogo Timeline: Invenções.



Fonte: Ludopedia.

O jogo Timeline: Invenções foi selecionado como similar por apresentar uma proposta educativa centrada na compreensão e organização cronológica de acontecimentos históricos. Seu objetivo consiste em posicionar corretamente cartas contendo eventos, invenções ou fatos históricos em uma linha do tempo compartilhada pelos participantes. Dessa forma, o jogo estimula o conhecimento factual e a capacidade de relacionar acontecimentos a seus respectivos contextos temporais.

A dinâmica central ocorre por meio da análise das informações apresentadas nas cartas e da decisão dos jogadores sobre sua posição cronológica em relação aos eventos já dispostos na mesa. As mecânicas principais envolvem a construção colaborativa de uma linha do tempo, a utilização de cartas como suporte informacional e a associação entre diferentes acontecimentos históricos. O sucesso na partida depende predominantemente do conhecimento dos participantes, tornando o fator sorte pouco influente quando comparado a outros jogos de percurso ou movimentação.

Em relação aos elementos de jogo, a competição ocorre de forma indireta, uma vez que os participantes disputam quem conseguirá posicionar corretamente todas as suas cartas antes dos demais. A estratégia está presente na análise das informações disponíveis e na formulação de hipóteses sobre a sequência cronológica dos eventos. Sua estética é baseada em cartas ilustradas que apresentam acontecimentos históricos de diferentes períodos, contribuindo para o engajamento visual e para a contextualização dos conteúdos abordados.

Para o desenvolvimento do presente projeto, Timeline: Invenções demonstra como conteúdos históricos podem ser transformados em uma experiência lúdica e educativa por meio de mecânicas simples e acessíveis. Sua principal contribuição está na valorização da cronologia histórica, incentivando os participantes a estabelecer relações entre acontecimentos e períodos distintos. Além disso, evidencia o potencial das cartas como suporte para transmissão de informações, contextualização de eventos e promoção da aprendizagem, aspectos que também são incorporados à proposta deste trabalho.

e) **Brazil: Imperial**

Figura 11 – Jogo Brazil Imperial.



Fonte: Ludopedia.

O jogo Brazil: Imperial foi selecionado como similar por utilizar a história do Brasil como base de sua narrativa e ambientação. Nele, os jogadores assumem o papel de monarcas responsáveis por desenvolver e expandir um império ao longo de diferentes períodos históricos, buscando acumular pontos de vitória por meio de decisões estratégicas.

Suas mecânicas são centradas na gestão de recursos, exploração, expansão territorial, controle de área, desenvolvimento tecnológico e cumprimento de missões, utilizando um mapa modular e cartas como principais componentes. A estratégia possui papel predominante, enquanto a influência da sorte é reduzida. Em termos estéticos, o jogo utiliza elementos visuais inspirados no período imperial brasileiro, reforçando a imersão temática por meio de sua identidade gráfica e narrativa. Quanto à tecnologia, trata-se de um jogo de tabuleiro físico composto por tabuleiro modular, cartas, marcadores e peças de controle territorial.

A principal contribuição do similar para este projeto está na utilização da história do Brasil como elemento central da experiência de jogo, demonstrando como conteúdos históricos podem ser incorporados a uma narrativa envolvente. Entretanto, enquanto *Brazil: Imperial* prioriza a gestão estratégica e a expansão territorial, a proposta desenvolvida neste trabalho adota uma mecânica educacional de percurso em trilha, na qual o aprendizado histórico é promovido diretamente por meio das cartas, eventos e conteúdos apresentados durante a partida.

A análise dos jogos similares permitiu identificar diferentes abordagens para a utilização de conteúdos históricos, mecânicas de aprendizagem e sistemas de progressão em jogos de tabuleiro. A partir da matriz comparativa (Figura 12), estruturada nas categorias Histórico, Educacional, Gerenciamento de Recursos e Trilha, foi possível compreender as contribuições específicas de cada referência para o desenvolvimento da proposta.

Figura 12 – Matriz Comparativa de Similares.



Fonte: Elaborado pela autora.

Observou-se que *Na Trilha da Independência* e *Timeline: Invenções* apresentam maior proximidade com os objetivos educacionais do projeto, uma vez que utilizam conteúdos históricos como elemento central da experiência de jogo e promovem a aprendizagem de forma direta por meio de perguntas, desafios e relações cronológicas. Já *Brazil: Imperial* destaca-se pela forte ambientação histórica e pela capacidade de incorporar elementos do período imperial

brasileiro em sua narrativa e identidade visual, demonstrando o potencial da temática histórica para a construção de experiências lúdicas imersivas.

Por sua vez, Jogo da Vida e Banco Imobiliário contribuíram principalmente para a compreensão de estruturas de percurso em trilha, progressão dos jogadores e utilização de eventos distribuídos ao longo do tabuleiro. Em especial, o Banco Imobiliário forneceu referências para a aplicação de diferentes tipos de casas e cartas de eventos capazes de alterar o andamento da partida, enquanto o Jogo da Vida serviu como modelo para a organização de um percurso sequencial com objetivo final claramente definido.

A análise também evidenciou que os sistemas de gerenciamento de recursos, presentes de forma mais significativa em Banco Imobiliário e Brazil: Imperial, não se adequam aos objetivos pedagógicos e à simplicidade desejada para o jogo desenvolvido neste trabalho. Dessa forma, optou-se por priorizar mecânicas de percurso, curiosidades e casas de eventos, favorecendo a acessibilidade, a dinâmica de aprendizagem e a relação direta com os conteúdos históricos abordados.

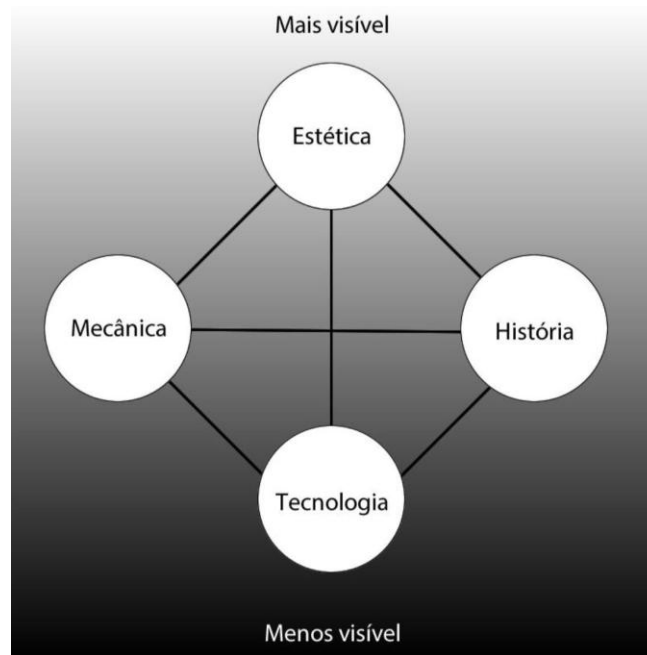
Em síntese, os resultados obtidos por meio da análise comparativa subsidiaram decisões relacionadas às mecânicas, à narrativa, à organização do percurso e à construção da identidade visual do jogo, contribuindo para o desenvolvimento de uma proposta que integra elementos históricos e educacionais em uma experiência lúdica baseada na progressão em trilha e na aprendizagem por meio da interação com o conteúdo.

4.2. Geração de ideias e desenvolvimento

4.2.1. Definição do conceito, diretrizes do projeto, naming e ambientação narrativa

Para a estruturação do artefato, adota-se o modelo proposto por Schell (2015), segundo o qual todo jogo é constituído por quatro elementos fundamentais e interdependentes, mecânica, narrativa, estética e tecnologia, cujas decisões devem ser tomadas de forma articulada para garantir coerência entre a experiência de jogo e seus objetivos.

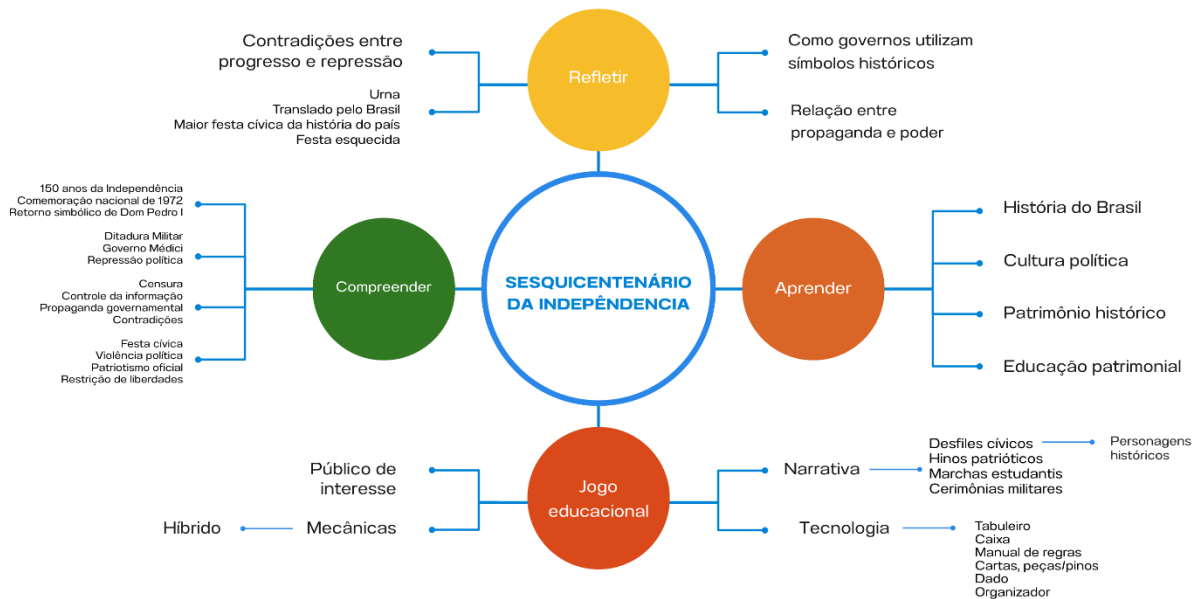
Figura 13 – Metodologia de Schell (2015).



Fonte: Schell (2015).

Inicialmente, foi elaborado um mapa mental com o objetivo de explorar os conceitos relacionados aos jogos educacionais, aos conteúdos históricos abordados e às experiências de aprendizagem que o projeto deveria proporcionar. Nessa etapa foram identificados os principais aspectos que deveriam ser comunicados pelo artefato, bem como os conhecimentos que os jogadores precisariam compreender sobre as comemorações do Sesquicentenário da Independência do Brasil. Conforme Giacomoni e Pereira (2018), o jogo constitui um espaço privilegiado para que o jogador vivencie e absorva conteúdos históricos de forma distinta daquela proporcionada pela aula expositiva, permitindo a fixação de informações sobre o Sesquicentenário por meio de uma experiência ativa e significativa.

Figura 14 – Mapa Mental sobre o Jogo do Sesquicentenário.



Fonte: Elaborado pela autora

A partir desse levantamento, foram definidas as diretrizes projetuais (Figura 15) que nortearam todas as etapas posteriores do desenvolvimento:

Figura 15 – Diretrizes do Jogo.

DIRETRIZES



Fonte: Elaborado pela autora

Também foi desenvolvida uma nuvem de palavras (Figura 16) para auxiliar na construção do *naming* do projeto.

Figura 16 – Nuvem de Palavras - *Naming*



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dos conceitos levantados, definiu-se o nome "Os Caminhos de Dom Pedro." A escolha está relacionada ao percurso histórico realizado pela urna contendo os restos mortais de Dom Pedro I durante as comemorações do Sesquicentenário da Independência, em 1972. O trajeto iniciou em Lisboa e percorreu diversas cidades brasileiras até chegar ao Monumento da Independência, em São Paulo. A narrativa do jogo acompanha simbolicamente essa jornada, transformando o percurso histórico em uma experiência lúdica de aprendizado.

4.2.2. Definição das mecânicas

Com o conceito definido, foram estabelecidas as mecânicas centrais do jogo.

Em termos de mecânica, o jogo proposto caracteriza-se como um jogo educacional de percurso (trilha), desenvolvido para estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio como material complementar ao ensino da Ditadura Militar, do Sesquicentenário da Independência e das estratégias de construção da memória nacional durante esse período. A partida pode ser disputada por 2 a 6 jogadores, que avançam por uma sequência de casas até

alcançar o ponto final, vencendo aquele que primeiro completar o trajeto. A jogabilidade combina elementos de acaso, por meio do lançamento de dados e das cartas de curiosidades, e de estratégia, por meio das casas de evento, que podem alterar a progressão dos participantes por meio de interações entre os jogadores.

O percurso do tabuleiro tem início em Lisboa, local de partida dos restos mortais de Dom Pedro I rumo ao Brasil para as comemorações do Sesquicentenário, e termina no Monumento da Independência, em São Paulo, recriando de forma lúdica o trajeto histórico realizado pela urna funerária durante as celebrações oficiais de 1972. Ao longo da partida, os jogadores podem obter cartas relacionadas às cidades visitadas pela comitiva, que apresentam benefícios, penalidades ou situações neutras. Além disso, casas especiais representam acontecimentos históricos ligados às comemorações e ao contexto sociopolítico da época, interferindo na progressão dos participantes e contribuindo para uma experiência dinâmica de aprendizagem e competição.

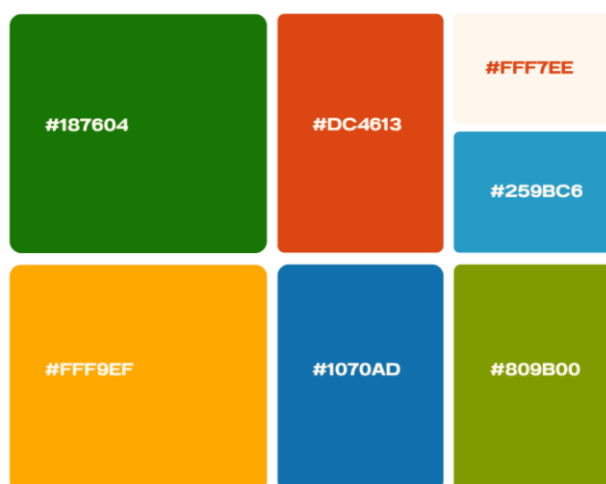
Em conformidade com La Carretta (2018) e Schuytema (2013), optou-se por uma estrutura simples e de partida rápida, com duração estimada de 45 minutos, adequada ao seu propósito de funcionar como recurso auxiliar a aulas sobre o regime militar, o Sesquicentenário e o Milagre Econômico, sem demandar tempo excessivo da rotina escolar.

4.2.3. Desenvolvimento da identidade visual e tipográfica

Após a definição conceitual e mecânica, iniciou-se a construção da identidade visual do jogo. A estética foi inspirada nos materiais gráficos produzidos durante as comemorações do Sesquicentenário da Independência, incluindo selos comemorativos, cartazes institucionais, cédulas especiais e peças de propaganda relacionadas ao período do Milagre Econômico, presentes nas referências visuais no tópico 3 deste trabalho.

A paleta cromática utiliza predominantemente verde, amarelo e azul, cores associadas à bandeira brasileira e amplamente empregadas na estética nacionalista da década de 1970. Como elemento de destaque visual, foi incorporado um tom laranja avermelhado, buscando aumentar o contraste e a atratividade para o público jovem.

Figura 17 – Paleta de Cores do Jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Durante o desenvolvimento foram testadas alternativas cromáticas mais sóbrias; entretanto, observou-se que essas opções reduziam o impacto visual e o potencial de engajamento dos jogadores.

A linguagem gráfica também incorpora linhas radiais, composições expansivas e símbolos associados ao discurso de progresso presente na época, como infraestrutura, telecomunicações, agricultura e industrialização.

Já a identidade tipográfica foi concebida para representar simultaneamente dois momentos históricos: a Independência do Brasil e o contexto de 1972.

Na marca do jogo, a tipografia Futura foi utilizada na expressão "Os Caminhos de", com alterações na letra O, um formato trapézio remetendo a bandeira do Brasil, fazendo referência à estética modernista e aos materiais institucionais produzidos durante o período.

Figura 18 – Logo Horizontal.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 19 – Logo Vertical.



Fonte: Elaborado pela autora.

Já para a expressão "Dom Pedro" foi utilizada a tipografia Sancreek, de caráter ornamental e histórico, estabelecendo associação visual com o século XIX e com a figura de Dom Pedro I. O símbolo central da marca é o busto do imperador, elemento frequentemente utilizado na iconografia oficial do Sesquicentenário.

4.2.4. Geração de alternativas

Antes da definição dos componentes finais, foram produzidos diversos estudos e esboços exploratórios, buscando testar soluções visuais, estruturais e funcionais para o jogo. O desenvolvimento gráfico do projeto foi realizado com o auxílio dos softwares Canva, Adobe Illustrator, Procreate, AutoCAD, SketchUp, V-Ray e Adobe Photoshop, empregados em diferentes etapas do processo projetual, desde a concepção das primeiras ideias até a finalização dos arquivos para produção.

O Procreate foi utilizado principalmente na criação das ilustrações e esboços digitais, enquanto o Adobe Illustrator foi empregado na vetorização dos elementos gráficos, no desenvolvimento da identidade visual e na diagramação dos componentes do jogo. O Canva auxiliou na organização de referências visuais, testes de composição e apresentação de materiais ao longo do processo de desenvolvimento. Os desenhos técnicos foram elaborados no AutoCAD, possibilitando a produção de arquivos com precisão dimensional para a fabricação dos componentes. A modelagem tridimensional foi desenvolvida no SketchUp, e os renders foram finalizados no V-Ray e Adobe Photoshop, permitindo a criação de representações realistas do produto.

Estudos iniciais da diagramação da identidade, cartas, tabuleiro e caixa:

Figura 20 – Geração de Alternativas do *Layout* das Cartas.



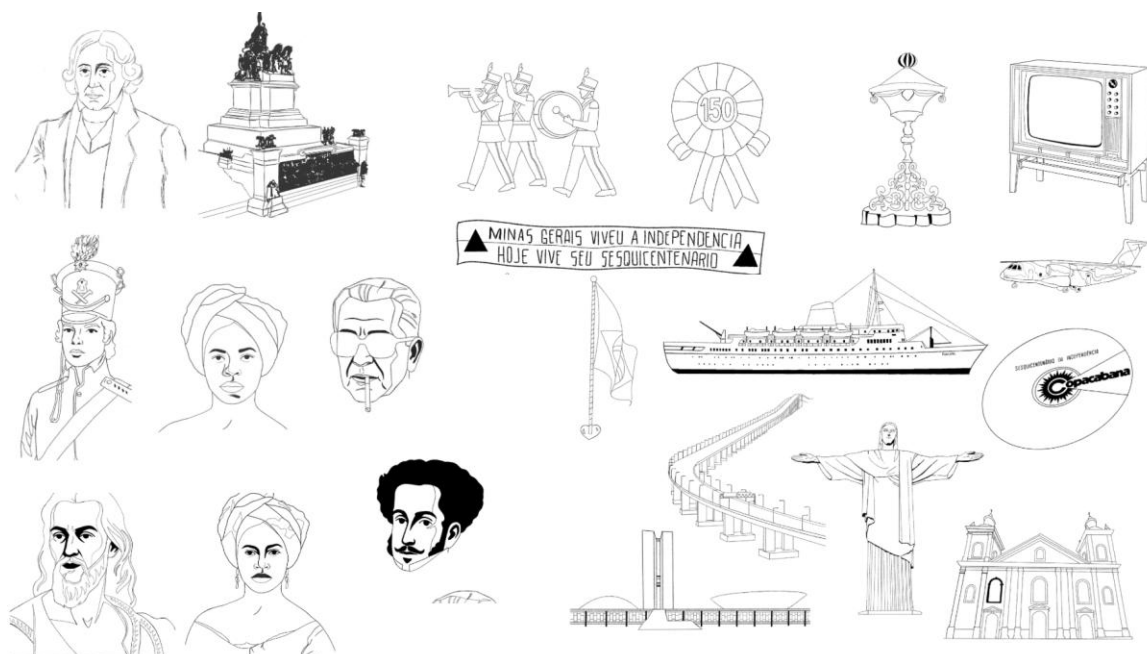
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 21 – Geração de Alternativas do Tabuleiro e Caixa.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 22 – Esboços Iniciais dos Símbolos.



Fonte: Elaborado pela autora.

As dimensões, formatos e materiais dos componentes foram definidos com base nas recomendações apresentadas por La Carreta (2018) para o desenvolvimento de jogos educacionais. Essas diretrizes orientaram a escolha de formatos que favorecessem a ergonomia, a legibilidade, a durabilidade e a viabilidade de produção do artefato, garantindo que os componentes fossem adequados ao contexto de uso em sala de aula e ao manuseio frequente pelos jogadores.

4.2.5. Caixa

Para a embalagem foram desenvolvidas diferentes propostas de composição gráfica e estrutural. Os estudos buscaram equilibrar funcionalidade, organização interna e coerência com a identidade visual do projeto.

Após sucessivas iterações, foi selecionada a alternativa que melhor integrava os elementos históricos, educacionais e lúdicos da proposta. A capa representa o primeiro contato do jogador com o jogo, funcionando como uma apresentação visual de sua proposta e temática. Nela, destacam-se o mapa do Brasil, a urna e o Monumento da Independência como elementos centrais da composição, além da marca que identifica o nome do jogo.

Figura 23 – Frente e Verso da Caixa.



Fonte: Elaborado pela autora.

Já a parte traseira da embalagem reúne informações essenciais para o público, apresentando uma breve sinopse do jogo, exemplos de cartas utilizadas na partida, imagens do tabuleiro, dos peões e do dado, além de dados informativos como a quantidade de jogadores, o tempo médio de duração da partida e uma ficha técnica com os créditos de desenvolvimento do projeto. Em termos visuais, a composição utiliza uma moldura inspirada em selos postais, elemento recorrente ao longo de toda a identidade gráfica do jogo, reforçando sua unidade estética. O texto foi organizado com alinhamento à esquerda para favorecer a legibilidade e a hierarquia das informações, contribuindo para uma apresentação clara e visualmente equilibrada.

Figura 24 – *Mockup* Caixa do Jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.6. Cartas de personagens

Foram desenvolvidas seis cartas de personagens históricos (Dom Pedro I, José Bonifácio, Tiradentes, Maria Quitéria, Joana Angélica e Maria Felipa) relacionados ao contexto da Independência e resgatados simbolicamente durante as comemorações do Sesquicentenário.

Figura 25 – Cartas Personagens Masculinos.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 26 – Carta Personagens Femininas.



Fonte: Elaborado pela autora.

Cada carta apresenta uma ilustração exclusiva acompanhada de uma breve contextualização histórica por Góes (2026), destacando a relevância da personalidade representada para o processo de Independência do Brasil. Para os nomes dos personagens, foi utilizada a tipografia Sancreek, escolhida por sua estética inspirada no século XIX e por manter coerência visual com a identidade gráfica da identidade do jogo. Já os textos de contextualização foram compostos com a tipografia Futura, selecionada por sua legibilidade e contraste em relação ao estilo ornamental dos títulos e resgate aos cartazes de propaganda da ditadura. Além disso, os textos foram alinhados ao centro da carta, contribuindo para o equilíbrio da composição e para a valorização dos elementos visuais presentes no *layout*.

Figura 27 – Layout Carta Personagem.



Fonte: Elaborado pela autora.

Os fundos das cartas foram desenvolvidos em cores distintas, correspondentes aos peões de cada jogador, facilitando a identificação visual durante a partida. As cores foram distribuídas da seguinte forma: Dom Pedro I em azul, José Bonifácio em marrom, Tiradentes em verde, Joana Angélica em laranja avermelhado, Maria Quitéria em amarelo e Maria Felipa em marfim. Essa diferenciação cromática contribui para a organização dos componentes e reforça a individualidade de cada personagem dentro da experiência de jogo.

As cartas foram desenvolvidas no formato padrão USA ($5,6 \times 8,7$ cm), amplamente utilizado em jogos de tabuleiro. Para a impressão, recomenda-se a utilização de papel couchê 300g, garantindo maior resistência e durabilidade durante o manuseio.

4.2.7. Cartas das cidades

Para representar as cidades visitadas pela urna, foram desenvolvidas 28 ilustrações (Figura 28) inspiradas em elementos da iconografia do Sesquicentenário e do período histórico de 1970.

Figura 28 – Símbolos do Jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Os símbolos tiveram como referência:

Quadro 6 – Referências dos Símbolos.

REFERÊNCIA VISUAL	APLICAÇÃO NO PROJETO
Selos comemorativos	Inspiração para a construção dos ícones e da linguagem gráfica das cartas e molduras.
Monumentos	Representação de marcos históricos e patrimoniais relacionados ao percurso da urna.
Bandeiras	Reforço da identidade nacional e das referências visuais do Sesquicentenário.
Obras de infraestrutura	Representação do discurso de modernização e progresso associado ao período.
Elementos do Milagre Econômico	Referências à industrialização, crescimento econômico e desenvolvimento tecnológico difundidos pela propaganda oficial.
Materiais gráficos das comemorações de 1972	Base da estética visual, composição, tipografia e iconografia do jogo.

Fonte: Ilustrações símbolos elaborado pela autora.

As cartas foram desenvolvidas utilizando a tipografia Futura em seus pesos *Book*, *Heavy* e *Bold Oblique*, garantindo hierarquia visual, legibilidade e consistência gráfica. Sua composição incorpora molduras inspiradas nos impressos e documentos do século XIX, reforçando a ambientação histórica do jogo. Além disso, elementos visuais baseados na bandeira nacional foram integrados ao design, contribuindo para a identidade temática do projeto.

Figura 29 – Cartas de Cidade.



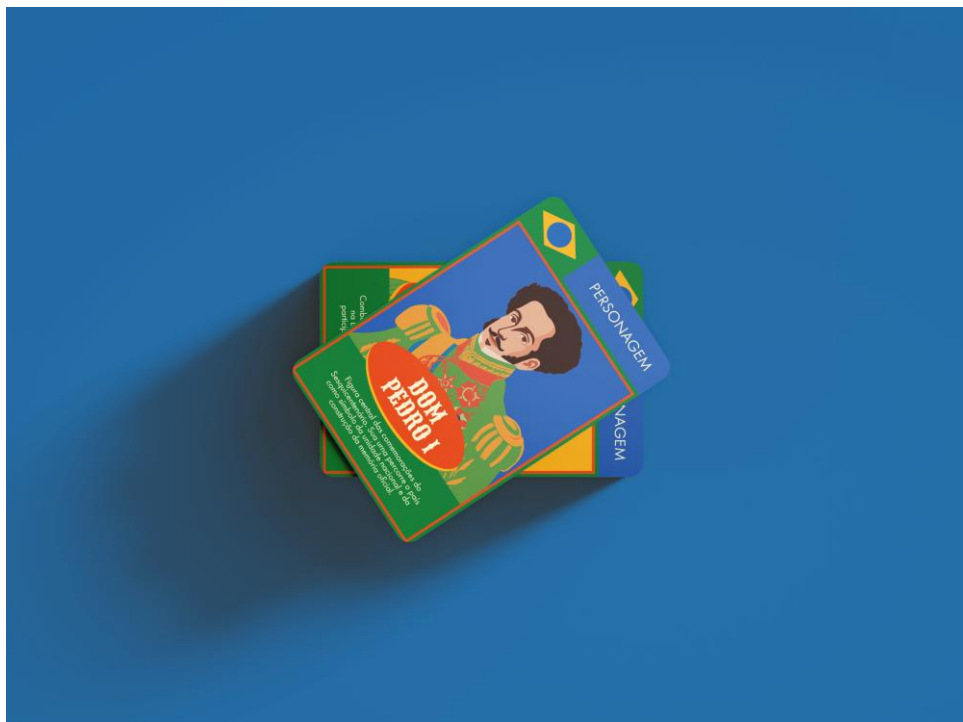
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 30 – *Layout* Carta Cidade.



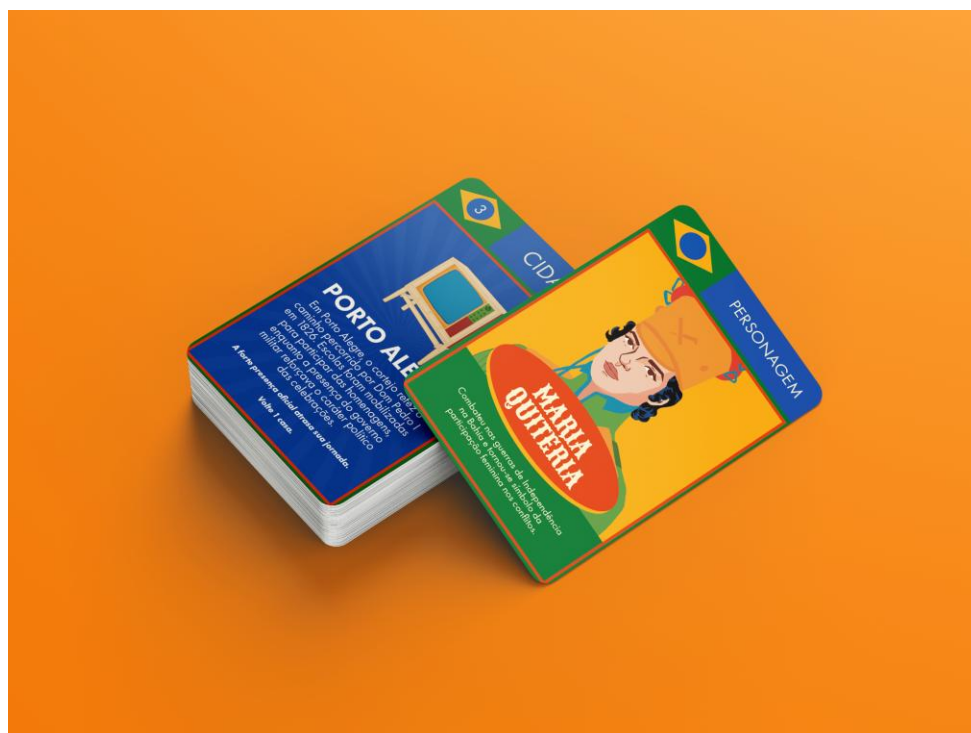
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 31 – *Mockup* Carta Personagem Dom Pedro I.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 32 – *Mockup* Carta Personagem e Carta Cidade.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 33 – *Mockup* Verso das Cartas.



Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.8. Tabuleiro

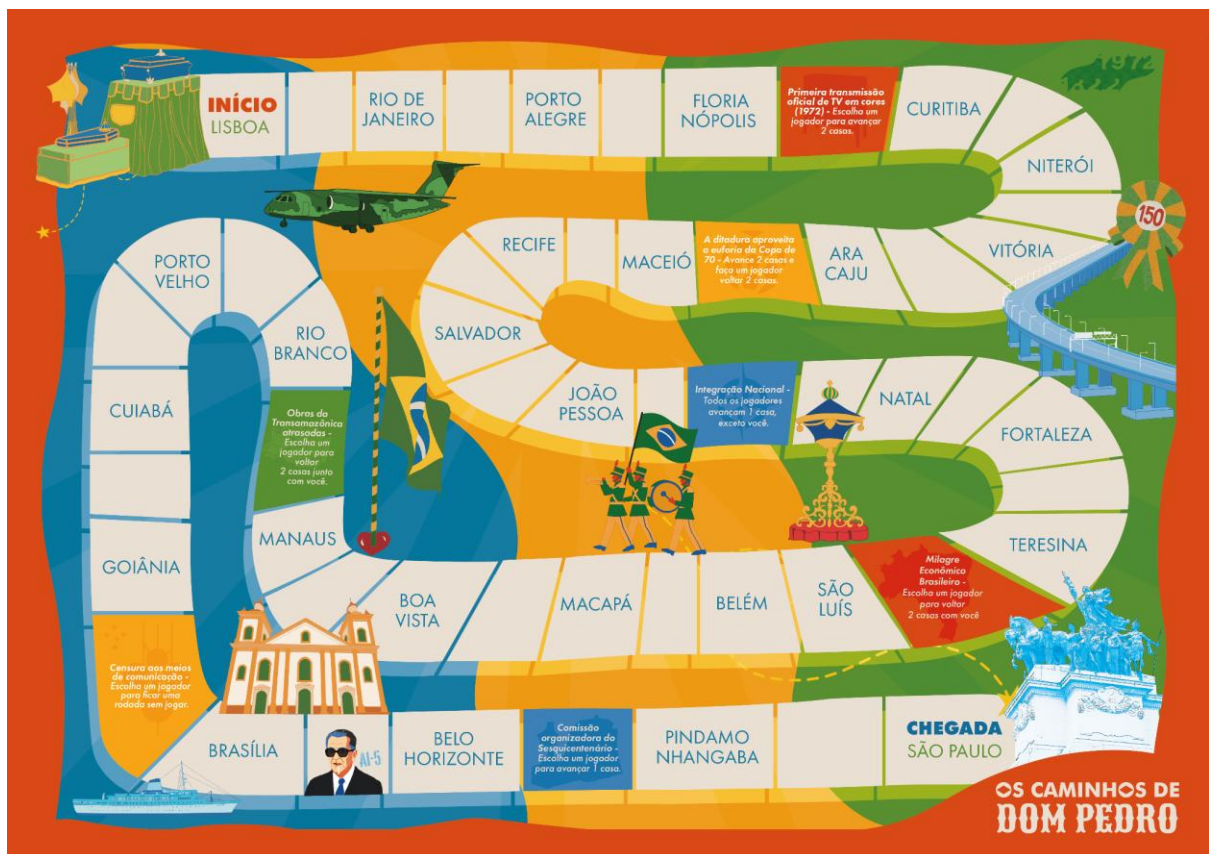
Após a realização dos testes exploratórios, foi definido um tabuleiro em formato de trilha composto por 55 casas. Essa configuração mostrou-se a mais adequada para representar de maneira clara e intuitiva o percurso histórico da urna com os restos mortais de Dom Pedro I, facilitando tanto a leitura visual quanto a compreensão da progressão dos jogadores ao longo da partida. O tabuleiro foi desenvolvido no formato A3, favorecendo a produção gráfica e a reprodução do material, conforme as recomendações de La Carreta (2018).

Durante o processo de desenvolvimento, foram avaliadas diferentes soluções de *layout*, incluindo formatos circulares, lineares e modulares. Ao final dos testes, o formato de trilha foi selecionado por sua capacidade de representar cronologicamente a viagem comemorativa realizada em 1972, permitindo que os jogadores acompanhem, de forma sequencial, os principais acontecimentos e localidades visitadas pela comitiva ao longo dos seis meses das celebrações do Sesquicentenário da Independência do Brasil.

A trilha tem início na casa Lisboa, ponto de partida da viagem, e percorre diferentes regiões do território brasileiro até chegar ao Monumento da Independência, em São Paulo. A identidade visual do tabuleiro foi construída em consonância com os demais componentes do jogo, incorporando elementos já utilizados na caixa e nas cartas. O fundo apresenta uma composição baseada em três cores da bandeira nacional, complementada por elementos gráficos radiais que remetem à linguagem visual das comemorações cívicas da época. A borda em tom laranja-avermelhado contribui para a unidade estética do projeto, enquanto a inserção da marca oficial do Sesquicentenário, desenvolvida por Aloísio Magalhães, no canto superior direito, estabelece uma referência direta aos materiais gráficos produzidos durante as celebrações de 1972, reforçando a contextualização histórica da experiência.

As casas correspondentes às cidades são identificadas pelo nome de cada localidade visitada, seguindo a ordem cronológica do percurso realizado pela comitiva em 1972. Cada uma delas está associada a uma carta de cidade específica, que apresenta informações históricas e ações a serem executadas pelos jogadores durante a partida. Ademais, o tabuleiro também conta com casas neutras, que não produzem efeitos sobre o jogo, e casas de evento, responsáveis por introduzir interações entre os participantes. Essa variedade de casas contribui para o dinamismo da experiência, equilibrando momentos de progressão, aprendizagem histórica e interação lúdica.

O tabuleiro foi projetado para ser dobrável, permitindo seu acondicionamento no formato A5, compatível com as dimensões da embalagem do jogo. Para sua produção, recomenda-se a impressão da arte em papel adesivo (preferencialmente vinil fosco), aplicada sobre Papel Paraná 420g. As linhas de dobra devem ser obtidas por meio de cortes segmentados no Papel Paraná, unindo posteriormente as partes pelo verso com material flexível, garantindo resistência e facilidade de manuseio.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 35 – *Mockup* Tabuleiro.

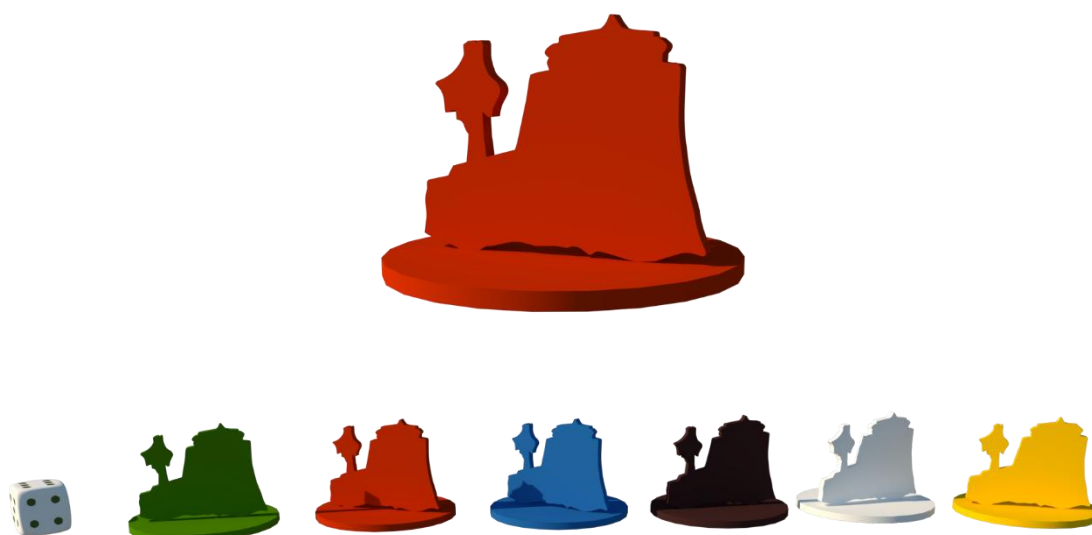


Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.9. Desenvolvimento do peão, da embalagem e manual

O peão foi projetado no formato de uma urna funerária, estabelecendo uma relação direta com o elemento central da narrativa do jogo: a viagem dos restos mortais de Dom Pedro I pelo Brasil durante as comemorações do Sesquicentenário da Independência, em 1972. A escolha dessa forma busca reforçar visualmente o tema histórico abordado, remetendo ao percurso simbólico realizado pela urna, que percorreu 27 cidades brasileiras como parte das celebrações cívicas promovidas naquele ano. Dessa forma, o peão, além de atuar como marcador de posição no tabuleiro, incorpora um componente narrativo que fortalece a imersão dos jogadores na temática do jogo.

Figura 36 – *Render Peças Jogo.*



Fonte: Elaborado pela autora.

A peça foi modelada no SketchUp e planificada no AutoCAD, considerando os requisitos de fabricação. O projeto foi desenvolvido para produção em chapa de acrílico de 5 mm de espessura, por meio de corte a laser, utilizando uma base circular que proporciona estabilidade ao componente durante a partida.

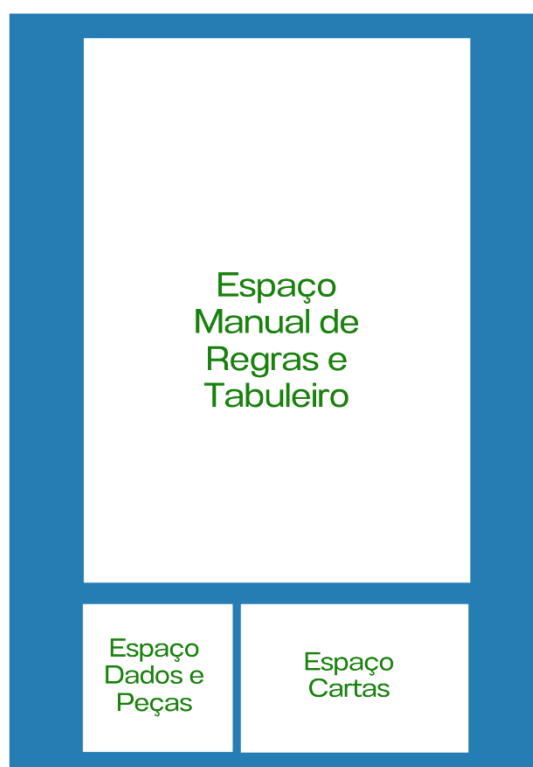
A embalagem foi desenvolvida a partir de uma base em formato A4, dimensionada para acomodar adequadamente todos os componentes do jogo. Em seu interior, foi projetado um *insert* organizador que garante o armazenamento seguro e funcional dos elementos, facilitando tanto o acondicionamento quanto o manuseio do produto. O *insert* é dividido em três compartimentos: um destinado às cartas, outro aos peões e ao dado, e um terceiro reservado ao tabuleiro dobrável e ao manual de regras.

Figura 37 – Planificação Caixa Tampa e Base.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 38 – *Insert Layout*.



Fonte: Elaborado pela autora.

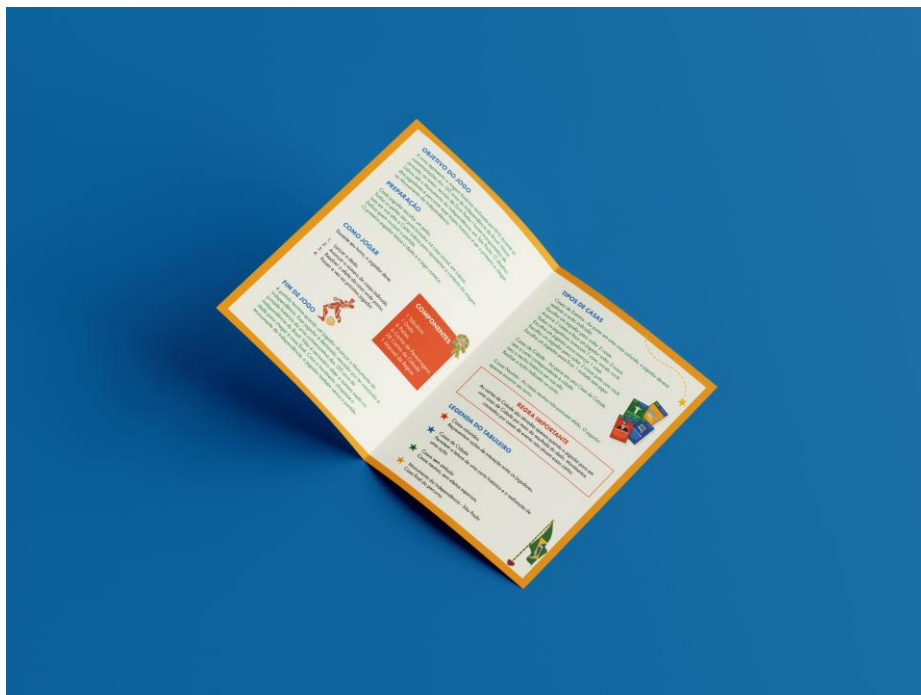
O manual foi desenvolvido no formato A5 e reúne instruções de montagem, preparação da partida, regras e condições de vitória, organizadas a partir da adaptação da estrutura de *Game Design Document* (GDD) proposta por Schuytema (2013).

Figura 39 – Manual de Regras Frente e Verso.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 40 – Mockup Manual de Regras.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 41 – *Mockup* Manual de Regras Externo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 42 – *Mockup* Projeto Gráfico Jogo 1.



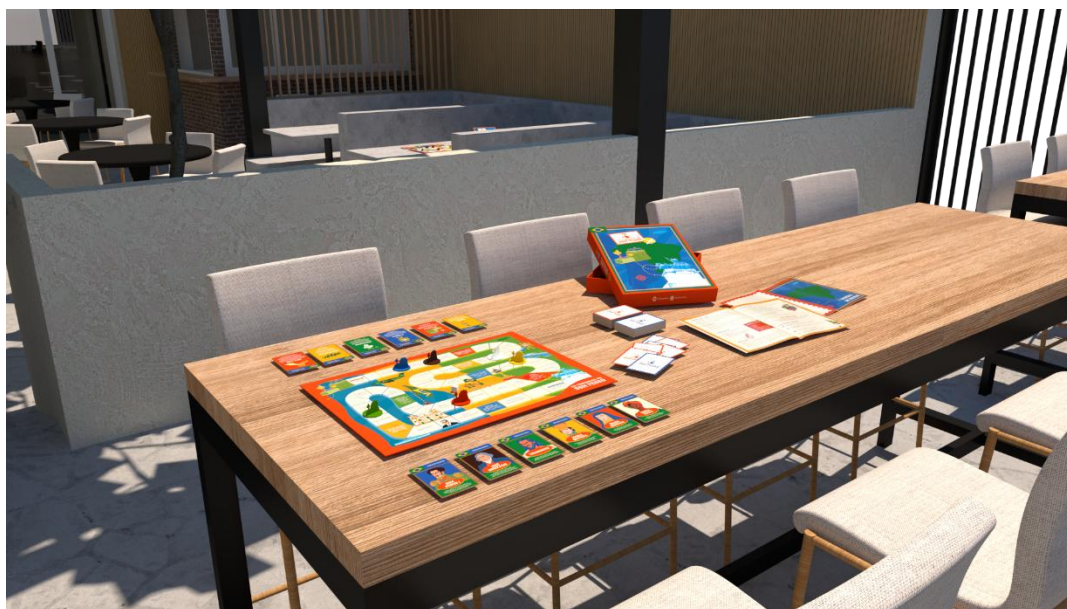
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 43 – *Mockup* Projeto Gráfico Jogo 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 44 – *Mockup* Projeto Gráfico Jogo 3



Fonte: Elaborado pela autora.

As imagens sintetizam as decisões projetuais adotadas e demonstram a viabilidade da proposta apresentada. Os mockups permitem visualizar o conjunto final do produto, contribuindo para a compreensão de sua proposta estética, funcional e narrativa. Para garantir a visualização integral e a melhor apreciação dos detalhes técnicos e gráficos, as versões em alta resolução dos materiais encontram-se disponíveis nos apêndices deste trabalho.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo desenvolver o projeto gráfico e estrutural de um jogo de tabuleiro educacional sobre o Sesquicentenário da Independência do Brasil, articulando conhecimentos do design gráfico, do *game design* e da história. Ao longo da pesquisa, buscou-se compreender de que forma o design pode atuar como mediador entre conteúdos históricos e experiências lúdicas, contribuindo para a construção de materiais educacionais mais significativos.

A investigação sobre o contexto histórico das comemorações do Sesquicentenário permitiu compreender como o evento de 1972 ultrapassou a dimensão comemorativa, constituindo-se também como um importante instrumento de construção simbólica e política durante a ditadura civil-militar. A análise desse cenário evidenciou o papel do design gráfico e da comunicação visual na consolidação da narrativa histórica oficial, fornecendo repertório fundamental para o desenvolvimento conceitual do projeto. Esse entendimento foi determinante para as escolhas estéticas adotadas em Os Caminhos de Dom Pedro, cuja identidade visual reinterpreta a linguagem gráfica do período em um contexto educativo voltado à reflexão sobre memória e construção de narrativas históricas.

No campo do design, a pesquisa reforçou a importância da atuação interdisciplinar do designer na criação de experiências lúdicas. A partir das contribuições de Schell (2015), Schuytema (2013), La Carretta (2018) e Lupton (2017), foi possível estruturar uma metodologia projetual capaz de integrar narrativa, mecânicas, tecnologia e estética em um sistema coerente. A análise de jogos similares orientou decisões projetuais que resultaram em uma proposta alinhada aos objetivos educacionais da pesquisa, evidenciando como estratégias distintas de engajamento e aprendizagem podem ser adaptadas a contextos históricos específicos.

Como resultado, foi desenvolvido o projeto do jogo Os Caminhos de Dom Pedro, composto por identidade visual, tabuleiro com 55 casas, cartas de personagens e cidades, peão temático em formato de urna funerária, embalagem e manual de regras. Esses elementos foram concebidos de forma integrada, buscando transformar um conteúdo histórico complexo em uma experiência divertida capaz de estimular a curiosidade, a participação e a reflexão crítica dos jogadores. A escolha pelo formato analógico mostrou-se especialmente pertinente diante

do contexto contemporâneo e das restrições ao uso de dispositivos digitais nas escolas, valorizando a interação social, a materialidade e o aprendizado colaborativo.

Além dos resultados projetuais, o desenvolvimento deste trabalho proporcionou importantes aprendizados sobre a relação entre design, educação e memória. O processo evidenciou que o design não atua apenas como ferramenta de representação visual, mas como elemento essencial na mediação do conhecimento, construção de significados e elaboração de experiências capazes de aproximar diferentes públicos de temas históricos muitas vezes percebidos como distantes ou complexos. Da mesma forma, a pesquisa reforçou o potencial dos jogos de tabuleiro como recursos educativos que promovem a aprendizagem ativa, o diálogo e o envolvimento dos participantes com os conteúdos abordados.

Embora este trabalho tenha se concentrado no desenvolvimento conceitual, gráfico e estrutural do jogo, seus resultados estabelecem as bases para etapas posteriores de produção e validação. A prototipagem física de Os Caminhos de Dom Pedro e sua aplicação junto a estudantes do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio constituirá uma fase subsequente da pesquisa, vinculada ao projeto de mestrado em História desenvolvido por Leina Góes na Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Essa continuidade permitirá observar a recepção do material pelo público-alvo, avaliar aspectos relacionados à jogabilidade e investigar suas contribuições para a aprendizagem e para a reflexão sobre o Sesquicentenário da Independência do Brasil em contextos educacionais.

Dessa forma, este estudo contribui tanto para o campo do design quanto para as discussões sobre ensino de história e produção de materiais educativos, demonstrando a relevância da integração entre essas áreas na construção de experiências de aprendizagem mais significativas. Espera-se que a pesquisa incentive novas iniciativas voltadas ao desenvolvimento de jogos e outros artefatos educacionais que promovam a aproximação entre conhecimento histórico, coerência estética e práticas de aprendizagem mais dinâmicas e significativas.

Por fim, acredita-se que Os Caminhos de Dom Pedro representa uma proposta capaz de traduzir discussões sobre memória, identidade nacional e disputas de narrativas históricas em uma experiência lúdica acessível. Mais do que apresentar fatos históricos, o projeto busca estimular uma compreensão crítica da história como um campo em constante construção, reafirmando o papel do design como ferramenta de mediação e transformação social.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ARCA DA DONA LUIZA. *Álbum de Figurinhas Mundialito Ano 1972*. YouTube, 12 jan. 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=M_vn8ChM_KM. Acesso em: 11 jun. 2026.

ARQUIVO NACIONAL (Brasil). *Comissão Executiva Central do Sesquicentenário da Independência do Brasil*. Sistema de Informações do Arquivo Nacional (SIAN). [s.d.]. Disponível em: <https://dibrarq.arquivonacional.gov.br/index.php/comissao-executiva-central-do-sesquicentenario-da-independencia-do-brasil-2>. Acesso em: 20 maio 2026.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. *Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes*. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. *Ato Institucional nº 5, de 13 de dezembro de 1968*. Dispõe sobre medidas de segurança do Estado [...] e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1968. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ait/ait-05-68.htm. Acesso em: 10 abr. 2026.

BRASIL. *Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025*. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Brasília, DF: Presidência da República, 2025. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/15100.htm. Acesso em: 10 abr. 2026.

CARA, Milene Soares. *Do desenho industrial ao design: uma crítica para a disciplina*. 2008. 182 f. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-03032010-101037/pt-br.html>. Acesso em: 7 maio 2026.

CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2016.

CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CARDOSO, Francisco José. *Faz hoje 59 anos que o pacote "Funchal" fez a viagem inaugural rumo ao Funchal*. DNOTÍCIAS, 4 nov. 2020. Disponível em: <https://www.dnoticias.pt/2020/11/4/220473-faz-hoje-59-anos-que-o-paquete-funchal-fez-a-viagem-inaugural-rumo-ao-funchal/>. Acesso em: 29 maio 2026.

CERRI, Luis Fernando. 1972: *"Sete bandeiras do sesquicentenário por mil cruzeiros velhos"*. Estudos Ibero-Americanos, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 193–208, jun. 1999.

CHAPARINI, Matheus. *Jogos de tabuleiro: atividade fora das telas ganha força e conquista novos públicos*. Correio do Povo, Porto Alegre, 17 jan. 2026. Disponível em: <https://www.correiodopovo.com.br/especial/jogos-de-tabuleiro-atividade-fora-das-telas-ganha-forca-e-conquista-novos-publicos-1.1682770>. Acesso em: 4 maio 2026.

CORDEIRO, Janaína Martins. *As comemorações do Sesquicentenário da Independência em 1972: uma festa esquecida? In: Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH*. São Paulo, 2011, p. 1-16

CORRÊA, Antônio Jorge. *As comemorações do Sesquicentenário*. Rio de Janeiro: Comissão Executiva Central do Sesquicentenário da Independência do Brasil, 1972. (Biblioteca do Sesquicentenário).

DOMINGUES, Joelza Ester. *Na trilha da Independência – jogo de trilha*. StudHistória, [s.d.]. Disponível em: <https://studhistoria.com.br/produto/jogo-de-tabuleiro-na-trilha-da-independencia/>. Acesso em: 27 jun. 2026.

ESPAÇO ALOISIO MAGALHÃES. *Sesquicentenário da Independência*. [s.d.]. Disponível em: <https://aloisiomagalhaesbr.wordpress.com/historia-brasileira/sesquicentenario-da-independencia/>. Acesso em: 20 maio 2026.

ESTRELA. *Banco Imobiliário – brinquedo de mesa*. [s.d.]. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Brinquedos-Estrela-1201602800027-Imobiliário-Multicores/dp/B07BZ1K7D5>. Acesso em: 26 jun. 2026.

ESTRELA. *Jogo da Vida com Aplicativo*. [s.d.]. Disponível em: <https://www.estrela.com.br/jogo-da-vida-com-aplicativo-estrela/p>. Acesso em: 15 maio 2026.

FERREIRA, Cristina; SILVA, Evander Ruthieri Saturno da. *O retorno do imortal: D. Pedro I mitificado pelos militares nas representações imagéticas das revistas O Cruzeiro e Manchete no Sesquicentenário da Independência (1972)*. Revista Tempo e Argumento, Florianópolis, v. 6, n. 11, p. 355–385, 2014. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3381/338131531013/html/>. Acesso em: 28 maio 2026.

FERREIRA, Marcelo. *Seis histórias sobre futebol e política na ditadura*. Brasil de Fato, 28 mar. 2019. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2019/03/28/seis-historias-sobre-futebol-e-politica-na-ditadura/>. Acesso em: 19 maio 2026.

FUTEBOL NOSTÁLGICO. *Taça da Independência do Brasil – Minicopa de 1972*. 2013. Disponível em: <https://futebolnostalgico.blogspot.com/2013/04/taca-da-independencia-do-brasil.html.com>. Acesso em: 27 jun. 2026.

GARCIA, Roosevelt. *As propagandas ufanistas do governo dos anos 70*. Veja São Paulo, 16 maio 2018. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/as-propagandas-ufanistas-do-governo-dos-anos-70/>. Acesso em: 12 maio 2026.

GÓES, Leina Gonçalves. *Educar para bem servir: o ensino da História-pátria no Maranhão em tempos de Sesquicentenário da Independência do Brasil (1972)*. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual do Maranhão, São Luís, 2026. No prelo.

GÓES, Leina Gonçalves. *O duplo sesquicentenário da Independência no Maranhão: memória e consenso durante a ditadura civil-militar (1972–1973)*. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em História) – Universidade Estadual do Maranhão, São Luís, 2025.

GUIMARÃES, Elisa de Magalhães; FARIA, Michel Marques de. *Do passado ao futuro glorioso: discursividade em propagandas ditatoriais no Brasil e em Portugal*. RUA, Campinas, v. 28, n. 1, p. 27–51, 2022. DOI: <https://doi.org/10.20396/rua.v28i1.8670294>.

HELAL FILHO, William. *O que deu errado quando ditadura trouxe ossada de Dom Pedro para festa do Dia da Independência há 50 anos*. Blog do Acervo O Globo, 7 set. 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/blogs/blog-do-acervo/post/2022/09/o-que-deu->

errado-quando-ditadura-trouxe-ossada-de-dom-pedro-para-festa-do-dia-da-independencia-ha-50-anos.ghml. Acesso em: 2 jun. 2026.

HOMEM DE MELO, Chico. *O design gráfico brasileiro: anos 60*. São Paulo: Cosac Naify, 2006. 304 p.

INSTITUTO HUMANITAS UNISINOS (IHU). *"A Amazônia já era!": como a imprensa glorificou a destruição da floresta na ditadura militar*. IHU On-Line, 6 out. 2020. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/603474-a-amazonia-ja-era-como-a-imprensa-glorificou-a-destruicao-da-floresta-na-ditadura-militar>. Acesso em: 31 maio 2026.

LA CARRETTA, Marcelo. *Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 17., 2018, Foz do Iguaçu. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 1621–1627. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/Tutoriais/188149.pdf>. Acesso em: 15 maio 2026.

LEITE, Patricia da Silva; MENDONÇA, Vinícius Godoy de. *Diretrizes para game design de jogos educacionais*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 12., 2013, Curitiba. *Anais [...]*. Curitiba: Sociedade Brasileira de Computação, 2013. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/full/13.pdf>. Acesso em: 11 out. 2025.

LOPES, Diogo Gilberto. *Jogos de tabuleiro: estudo dos sistemas visuais*. 2013. Dissertação (Mestrado em Design de Comunicação) – Escola Superior de Artes e Design (ESAD), Matosinhos, 2013.

LUDOPEDIA. *Banco Imobiliário*. [s.d.]. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/banco-imobiliario>. Acesso em: 15 maio 2026.

LUDOPEDIA. *Brazil: Imperial*. [s.d.]. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/brazil-imperial>. Acesso em: 26 jun. 2026.

LUDOPEDIA. *The Game of Life (2007)*. [s.d.]. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/the-game-of-life-2007>. Acesso em: 15 maio 2026.

LUDOPEDIA. *Timeline: Inventions*. [s.d.]. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/timeline-inventions>. Acesso em: 15 maio 2026.

LUPTON, Ellen (org.). *Intuição, ação, criação*. Tradução de Mariana Bandarra. 4. impr. São Paulo: Editora G. Gili, 2017.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro; LUCAS, Leandro Mário. *Jogos digitais e analógicos durante e pós COVID-19: uma reflexão sobre uso em diferentes cenários escolares*. In: PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante *et al.* (org.). *Jogos digitais, tecnologias e educação: reflexões e propostas no contexto da COVID-19*. Maceió: EDUFAL, 2021. p. 57–68.

MOGENDORFF, Janine Regina. *A Escola de Frankfurt e seu legado. Verso e Reverso*, São Leopoldo, v. 26, n. 63, p. 152–159, 2012. DOI: <https://doi.org/10.4013/ver.2012.26.63.05>.

NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de games*. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz (org.). *Jogos e o ensino de História*. Porto Alegre: Evangraf, 2018.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. *Aprender e ensinar história: como jogar com isso?* In: PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz (org.). *Jogos e o ensino de História*. Porto Alegre: Evangraf, 2018. p. 19–34.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SARAVAN. *Brasil Pátria Amada*. São Paulo: Saravan, 1972. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/864074738/Brasil-Patria-Amada-1972-Saravan>. Acesso em: 10 jun. 2026.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. Volume 1: principais conceitos*. Tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012. E-book (168 p.). ISBN 978-85-212-0653-8.

SHELL, Jesse. *A arte de game design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.

SCHUYTEMA, Paul. *Design de games: uma abordagem prática*. Tradução de Cláudia Mello Belhassof. 2. reimpr. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

SEFFNER, Fernando. *Aprendizagens significativas em História: critérios de construção para atividades em sala de aula*. In: PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz (org.). *Jogos e o ensino de História*. Porto Alegre: Evangraf, 2018. p. 35–46.

SILVA, Thiago Silvestre da. *Iconografia do papel-moeda brasileiro da ditadura à redemocratização: ideologias geográficas, projetos de Estado e composição intertextual (1972–1994)*. 2021. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

SOSNOSKI, Thaisy. *Historiografia e memória: Biblioteca do Sesquicentenário da Independência do Brasil (1972)*. 2013. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/113/o/D2013-26.pdf>. Acesso em: 2 jun. 2026.

SOUTO, Virgínia Tiradentes; FRAGELLI, Ricardo Ramos (org.). *Design de jogos educativos: da ideia ao jogo*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2017.

SPERHACKE, Simone Lorentz. *Aprendizagem de métodos de design: estudo baseado na construção e validação de jogo de tabuleiro*. 2019. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

STOODI. *Regime militar: influência das propagandas nacionalistas*. Blog Stoodi, 5 jul. 2020. Disponível em: <https://blog.stoodi.com.br/blog/dicas-de-estudo/materias/historia/especial-regime-militar-como-propagandas-nacionalistas-influenciaram-na-ditadura-militar/>. Acesso em: 20 maio 2026.

TONÉIS, Cristiano N. *Os games na sala de aula: games na educação, ou, a gamificação da educação?*. São Paulo: Bookess, 2017.

VALLE, Emmanuel do. *Relembre a Taça Independência, a "minicopa" que comemorou os 150 anos da Independência em 1972 e reuniu 20 seleções*. Trivela, 7 set. 2022. Disponível em: <https://trivela.com.br/azaroos-eternos/relembre-a-taca-independencia-a-minicopa-que-reuniu-20-selecoes-em-12-cidades-brasileiras/>. Acesso em: 8 jun. 2026.

VAZ, Erick. *Jogos entre o colonial e o anticolonial: um estudo sobre jogos de tabuleiro comerciais na perspectiva do Ensino de História*. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

VOOGT, Alexander J. de. Editorial. *Board Games Studies*. Leiden: Research School CNWS, Leiden University, v. 1, p. 6–7, 1998.

YIN, Robert K. *Pesquisa qualitativa do início ao fim*. Porto Alegre: Penso, 2016.

Apêndice A – Declaração do Uso de Inteligência Artificial

No decorrer desta pesquisa, foram utilizadas ferramentas de inteligência artificial generativa nas seguintes etapas:

(a) ChatGPT-5 (OpenAI) para apoio na organização da estrutura textual do trabalho, síntese conceitual de conteúdos teóricos e de quadros;

(b) ChatGPT-5 (OpenAI) e Claude (Anthropic) para revisão linguística, gramatical e adequação da redação acadêmica;

As ferramentas foram utilizadas exclusivamente como apoio ao processo de pesquisa, escrita e organização das informações. A concepção do projeto, a seleção e análise das referências, decisões metodológicas, o desenvolvimento do jogo, as interpretações dos resultados e a redação final do trabalho são de responsabilidade exclusiva da autora.

Apêndice B – Projeto Gráfico Jogo Os Caminhos de Dom Pedro

1

CIDADES



LISBOA PORTUGAL

Em 1972, os restos mortais de Dom Pedro I deixaram Lisboa a bordo do navio Funchal rumo ao Brasil. A cerimônia reuniu autoridades portuguesas e brasileiras e marcou o início da peregrinação cívica do imperador pelo território brasileiro.

*Inicie sua jornada.
A viagem começa em Lisboa.*

2

CIDADES



RIO DE JANEIRO

O cortejo de chegada contou com 12 mil pessoas, percorreu avenidas decoradas com bandeiras de Brasil e Portugal, enquanto a ditadura utilizava a cerimônia para reforçar uma imagem de unidade nacional e prosperidade.

*O entusiasmo popular impulsiona sua viagem.
Avance 2 casas.*

3

CIDADES



PORTO ALEGRE

Em Porto Alegre, o cortejo refez o caminho percorrido por Dom Pedro I em 1826. Escolas foram mobilizadas para participar das homenagens, enquanto a presença do governo militar reforçava o caráter político das celebrações.

*A forte presença oficial atrasa sua jornada.
Volte 1 casa.*

4

CIDADES



FLORIANÓPOLIS

A chegada da urna ocorreu durante um dos períodos mais violentos da ditadura militar. Prisões políticas, perseguições e desaparecimentos contrastavam com a imagem festiva apresentada nas comemorações do Sesquicentário.

*O clima de repressão dificulta seu avanço.
Volte 2 casas.*

5

CIDADES



CURITIBA

A passagem da urna coincidiu com o Dia do Trabalhador. Estudantes e moradores participaram do cortejo, mas os trabalhadores continuavam enfrentando baixos salários e restrições à organização sindical.

As comemorações não alteram sua posição.

6

CIDADES



NITERÓI

Para a chegada da urna, as autoridades organizaram uma operação de controle dos espaços públicos. Fotógrafos, moradores de rua e casais foram retirados dos praças para apresentar uma imagem de ordem e modernidade.

*Você consegue seguir viagem antes da fiscalização?
Avance 1 casa.*

7

CIDADES



VITÓRIA

Milhares de estudantes visitaram a urna em Vitória. Ao mesmo tempo, professores considerados críticos ao regime eram perseguidos e acusados de disseminar ideias subversivas.

*A repressão chega às escolas e atrasa seu percurso.
Volte 2 casas.*

8

CIDADES



ARACAJU

A chegada da urna ocorreu sob forte chuva, o que reduziu a participação popular e dificultou as homenagens planejadas para a cidade.

A cerimônia seguiu sem grandes acontecimentos.

9

CIDADES



MACEIÓ

Em Maceió, a urna foi transportada em um tanque do Exército. Milhares de pessoas enfrentaram filas durante a madrugada para visitar os restos mortais do imperador.

*A grande mobilização popular acelera sua viagem.
Avance 1 casa.*

10

CIDADES



RECIFE

A homenagem a Dom Pedro I gerou críticas de historiadores pernambucanos, que lembravam a repressão sofrida pela Confederação do Equador e por líderes como Frei Caneca.

*As disputas pela memória histórica retardam seu avanço.
Volte 1 casa.*

11

CIDADES



SALVADOR

Os despojos permaneceram 45 dias em exposição, mas a visitação ficou abaixo do esperado. Na Bahia, os heróis mais lembrados da Independência são Maria Felipa, Maria Quitéria e Joana Angélica.

A visitação reduzida não altera sua posição.

12

CIDADES



JOÃO PESSOA

Militares impediram que a população se aproximasse da urna durante a chegada ao aeroporto, evidenciando o controle exercido pelas forças de segurança.

*A repressão atrasa sua jornada.
Volte 1 casa.*

13

CIDADES



NATAL

O governo decretou ponto facultativo e incentivou moradores a decorar a cidade com bandeiras e símbolos patrióticos para receber a urna.

*O clima cívico favorece seu avanço.
Avance 1 casa.*

14

CIDADES



FORTALEZA

Longas filas se formaram para visitar a urna. Enquanto muitos prestavam homenagens, a censura continuava limitando a liberdade de expressão no país.

*A censura atrasa seu percurso.
Volte 1 casa.*

15

CIDADES



TERESINA

No Piauí, a memória da Independência está ligada à Batalha do Jenipapo, quando vaqueiros, indígenas e trabalhadores lutaram contra as tropas portuguesas.

A lembrança da resistência popular fortalece sua jornada.

16

CIDADES



SÃO LUÍS

Durante as comemorações dos 150 anos da Independência, o Maranhão iniciou as operações do Porto do Itaqui. A obra representou um importante marco para o desenvolvimento econômico e a modernização da infraestrutura de transportes no país.

A inauguração do porto fortalece a economia maranhense.

17

CIDADES



BELÉM

A recepção contou com carnavagem de época e trajes históricos. No ano seguinte, o Pará também celebraria os 150 anos de sua adesão à Independência.

*A festa histórica impulsiona sua viagem.
Avance 1 casa.*

18

CIDADES



MACAPÁ

A Rodovia Transamazônica ampliou a ocupação da Amazônia e facilitou a entrada de colonos, garimpeiros e fazendeiros em territórios indígenas.

*Os conflitos da ocupação amazônica dificultam seu avanço.
Volte 1 casa.*

19

CIDADES



BOA VISTA

O Sesquicentário marcou o lançamento da primeira cédula comemorativa brasileira, criada por Aloísio Magalhães para celebrar os 150 anos da Independência.

*A inovação gráfica abre caminho para sua jornada.
Avance 1 casa.*

20

CIDADES



MANAUS

A passagem da urna foi marcada por homenagens religiosas, participação de escolares e uma missa solene na Catedral Metropolitana.

As cerimônias religiosas não mudam sua posição.

21

CIDADES

RIO BRANCO

O funcionamento da cidade foi interrompido para que a população acompanhasse a chegada da urna, com grande participação de estudantes.

*O deslocamento consumiu tempo e recursos.
Valte 1 casa.*

22

CIDADES

PORTO VELHO

A cidade participou da Corrida do Fogo Simbólico da Pátria, uma das ações usadas para divulgar a ideia de integração nacional durante o Sesquicentenário.

*O espírito de integração acelera sua viagem.
Avance 2 casas.*

23

CIDADES

CUIABÁ

A Taça Independência, conhecida como Minicopa, integrou as comemorações do Sesquicentenário e reuniu seleções internacionais no Brasil.

*O clima esportivo impulsiona seu avanço.
Avance 1 casa.*

24

CIDADES

GOIÂNIA

Hinos, shows musicais e homenagens oficiais marcaram a passagem da urna pela capital goiana, atraindo milhares de visitantes.

*As festividades ajudam sua viagem a seguir adiante.
Avance 1 casa.*

25

CIDADES

BRASÍLIA

A urna foi escoltada pelos Dragões da Independência e recebeu honras militares diante do Congresso Nacional, em uma cerimônia cercada por autoridades.

*A grande cerimônia oficial impulsiona seu avanço.
Avance 2 casas.*

26

CIDADES

BELO HORIZONTE

A chegada da urna foi marcada por salvas de canhão, desfiles e participação estudantil. O interesse popular, porém, foi menor do que o esperado.

As homenagens não alteram sua posição

27

CIDADES

PINDAMO NHANGABA

Cerca de 20 mil pessoas acompanharam a passagem da urna ao som do Hino Nacional, da marcha do Sesquicentenário e de músicas patrióticas.

A grande recepção popular fortalece sua jornada.

28

CIDADES

SÃO PAULO

Em 6 de setembro de 1772, os restos mortais de Dom Pedro I chegaram ao Monumento da Independência, no Ipiranga, encerrando a longa peregrinação pelo Brasil.

Chegada final. Você venceu a jornada! Os restos mortais de Dom Pedro I chegam ao Ipiranga.

PERSONAGEM

MARIA FELIPA

Figura associada às lutas pela Independência na Bahia e à participação de grupos populares no conflito.

PERSONAGEM

JOANA ANGELICA

Reconhecida por sua oposição às tropas portuguesas na Bahia, tornou-se símbolo de coragem e sacrifício.

PERSONAGEM

MARIA QUITERIA

Combateu nas guerras de Independência na Bahia e tornou-se símbolo da participação feminina nos conflitos.

PERSONAGEM

TIRADENTES

Transformado em herói nacional pela República, foi amplamente utilizado como símbolo de patriotismo e luta pela liberdade.

OS CAMINHOS DE DOM PEDRO

OS CAMINHOS DE DOM PEDRO

PERSONAGEM

DOM PEDRO I

Figura central das comemorações do Sesquicentenário. Sua urna percorre o país como símbolo da unidade nacional e da construção da memória oficial.

PERSONAGEM

JOSÉ BONIFÁCIO

Conhecido como Patriarca da Independência, atuou como conselheiro de Dom Pedro e articulador do processo político que levou a separação de Portugal.



OS CAMINHOS DE
DOM PEDRO



OS CAMINHOS DE DOM PEDRO



1822
1972

★
MANUAL
DE REGRAS



OBJETIVO DO JOGO

A urna representa a viagem histórica realizada em 1972 durante as comemorações dos 150 anos da Independência do Brasil. Nessa jornada, os restos mortais de Dom Pedro I foram transportados de Lisboa até o Monumento da Independência, em São Paulo. O objetivo dos jogadores é percorrer esse trajeto histórico e ser o primeiro a chegar ao Monumento da Independência.

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe um peão.
Todos os peões são posicionados na casa inicial, em Lisboa.
Leia em voz alta a Carta Lisboa para apresentar o contexto da viagem.
Defina quem iniciará a partida.
O primeiro jogador lança o dado e o jogo começa.

COMO JOGAR

Durante seu turno, o jogador deve:

1. Lançar o dado.
2. Avançar o número de casas indicado.
3. Resolver o efeito da casa onde parou.
4. Passar a vez ao próximo jogador.



FIM DE JOGO

A partida termina quando um jogador alcançar o Monumento da Independência. Esse jogador é declarado vencedor por ter concluído a jornada histórica da urna comemorativa dos 150 anos da Independência do Brasil. Não é necessário obter o número exato no dado para chegar à casa final. Caso o movimento ultrapasse o Monumento da Independência, o jogador também vence a partida.

TIPOS DE CASAS

Casas de Eventos - Ao parar em uma casa colorida, o jogador deverá realizar a ação indicada:

Escolha um jogador para voltar 2 casas.

Avance 2 casas e faça um jogador voltar 2 casas.

Todos os jogadores avançam 1 casa, exceto você.

Escolha um jogador para avançar 1 casa.

Escolha um jogador para voltar 2 casas junto com você.

Escolha um jogador para ficar 1 rodada sem jogar.

Casas de Cidade - Ao parar em uma Casa de Cidade:

Leia a carta correspondente à cidade.

Leia o trecho histórico em voz alta.

Realize a ação indicada na carta.

Casas Neutras - As casas neutras não possuem efeito. O jogador apenas encerra seu turno.

COMPONENTES

1 Tabuleiro
1 Dado
6 Peões
6 Cartas de Personagens
28 Cartas de Cidade
1 Manual de Regras

REGRA IMPORTANTE

As cartas de Cidade são ativadas apenas quando o jogador para em uma casa de Cidade por meio do resultado do dado. Movimentos causados por casas de evento não ativam essas cartas.

LEGENDA DO TABULEIRO

- ★ Casas coloridas
Representam ações de interação entre os jogadores.
- ★ Casas de Cidade
Permitem a leitura de uma carta histórica e a realização de uma ação.
- ★ Casas sem símbolo
Casas neutras, sem efeitos especiais.
- ★ Monumento da Independência - São Paulo
Casa final do percurso.





INNOVATION
GAMES



OS CAMINHOS DE
DOM PEDRO



OS CAMINHOS DE
DOM PEDRO



JOGO
EDUCACIONAL



2 a 6 jogadores



30 a 45 minutos



OS CAMINHOS DE
DOM PEDRO

Viaje pelo Brasil de 1972 e acompanhe os acontecimentos que marcaram as comemorações dos 150 anos da Independência. Percorra cidades, participe de eventos históricos, enfrente desafios e descubra como o governo militar utilizou o Sesquicentário para promover uma narrativa de unidade nacional e progresso.



2 a 6 jogadores



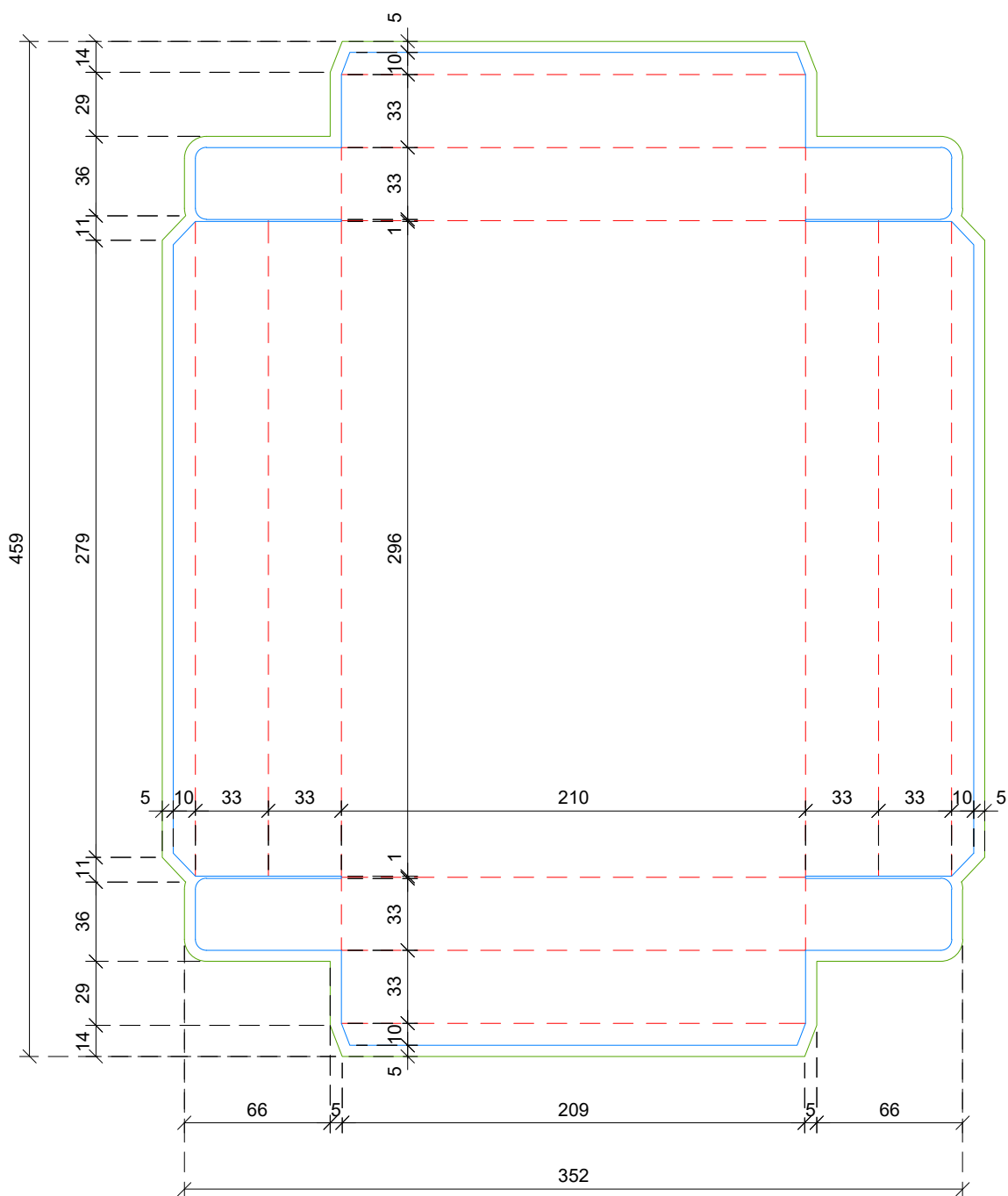
30 a 45 minutos



Projeto desenvolvido por Beatriz Braga (Designer) e Leina Góes (Historiadora), como Trabalho de Conclusão de Curso em Design da UFMA e produto educacional do Programa de Pós-Graduação em História (PPGHIST) da UEMA.



Apêndice C – Desenhos Técnicos



1 TAMPA - VISTA DESDOBRADA
1:3

MEDIDAS EM MILÍMETROS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

CURSO: DESIGN

DATA: JUL/2026

DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ESCALA: 1:3

CAIXA DE JOGO DE TABULEIRO

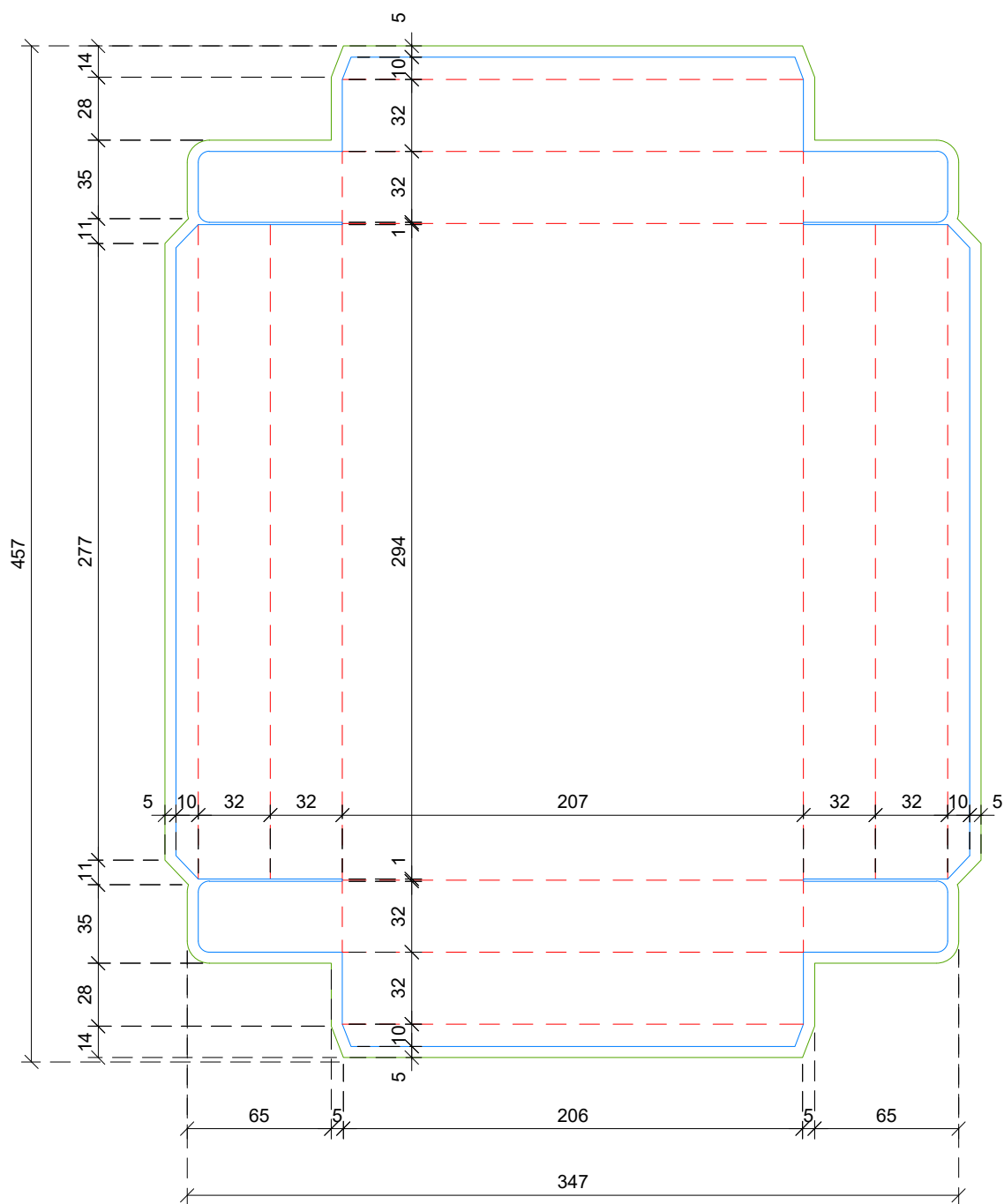
TAMPA - VISTA DESDOBRADA

DISCENTE: BEATRIZ BRAGA

ORIENTADOR: MÁRCIO GUIMARÃES

PRANCHA: 01-04

Formato A4 - 210 x 297mm



1 BASE - VISTA DESDOBRADA
1:3

MEDIDAS EM MILÍMETROS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

CURSO: DESIGN

DATA: JUL/2026

DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ESCALA: 1:3

CAIXA DE JOGO DE TABULEIRO

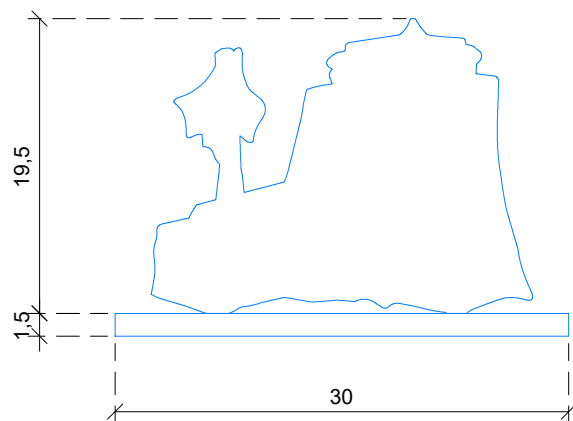
BASE - VISTA DESDOBRADA

DISCENTE: BEATRIZ BRAGA

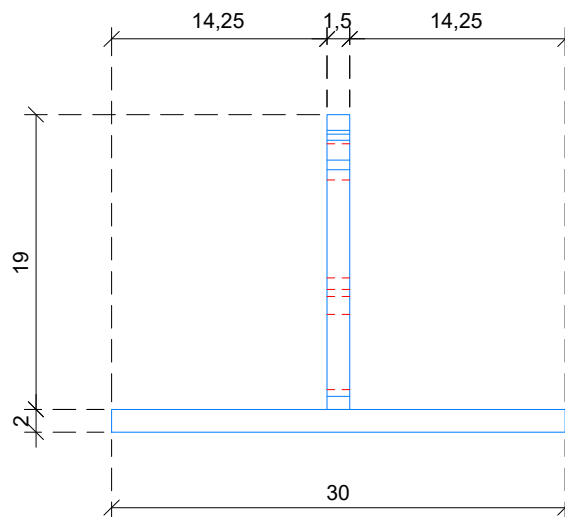
ORIENTADOR: MÁRCIO GUIMARÃES

PRANCHA: 02-04

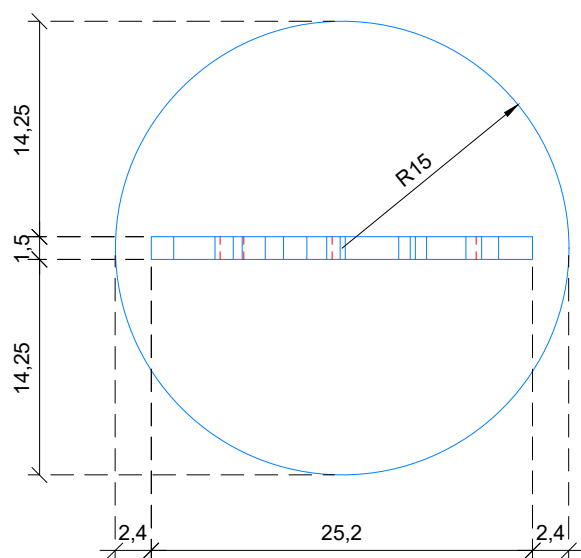
Formato A4 - 210 x 297mm



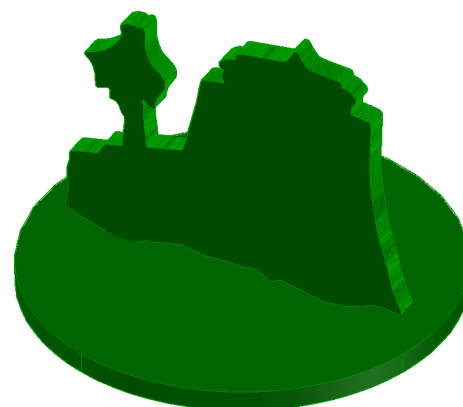
1 PEÃO - VISTA FRONTAL
2:1



2 PEÃO - VISTA LATERAL
2:1



3 PEÃO - VISTA SUPERIOR
2:1



4 PEÃO - VISTA 3D*
2:1

*PEÇA EM ACRÍLICO FABRICADA ATRAVÉS DE CORTE A LASER

MEDIDAS EM MILÍMETROS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

CURSO: DESIGN

DATA: JUL/2026

DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ESCALA: 2:1

CAIXA DE JOGO DE TABULEIRO

PEÇA DO JOGO - PEÃO URNA

DISCENTE: BEATRIZ BRAGA

ORIENTADOR: MÁRCIO GUIMARÃES

PRANCHA: 04-04

Formato A4 - 210 x 297mm