



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO TOCANTINS/CAMETÁ
FACULDADE DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

MÁRCIO VITOR RODRIGUES CORDEIRO

**Design de um RPG de Aventura para Educação Ambiental e Valorização das
Lendas dos Povos Originários da Amazônia**

Cametá-PA
2026

MÁRCIO VITOR RODRIGUES CORDEIRO

**Design de um RPG de Aventura para Educação Ambiental e Valorização das
Lendas dos Povos Originários da Amazônia**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Sistemas de Informação,
Faculdade de Sistemas de Informação, Campus
Universitário do Tocantins/Cametá, Universidade
Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção
do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. Dr. Carlos dos Santos Portela

**Cametá-PA
2026**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a)
autor(a)

R696d Rodrigues Cordeiro, Marcio Vitor.
 Design de um RPG de Aventura para Educação
 Ambiental e Valorização das Lendas dos Povos Originários
 da Amazônia / Marcio Vitor Rodrigues Cordeiro. — 2026.
 XV, 15 f. : il. color.

 Orientador(a): Prof. Dr. Carlos dos Santos Portela
 Trabalho de Curso (Graduação) - Universidade Federal
 do Pará, Campus Universitário de Cametá, Curso de
 Sistemas de Informação, Cametá, 2026.

 1. Jogos. 2. Design. 3. Artigo. 4. Amazônia. I. Título.

CDD 006.6

MÁRCIO VITOR RODRIGUES CORDEIRO

**Design de um RPG de Aventura para Educação Ambiental e Valorização das
Lendas dos Povos Originários da Amazônia**

Data da Defesa: Cametá-PA, 15 de julho de 2026.

Membros da Banca Examinadora:

Professor e orientador Carlos dos Santos Portela, Dr. (Presidente)
Universidade Federal do Pará

Prof. Josué Viana Ferreira, Me. (Membro externo)
Universidade Federal do Pará

Prof. Elton Sarmanho Siqueira, Dr. (Membro interno)
Universidade Federal do Pará

Design de um RPG de Aventura para Educação Ambiental e Valorização das Lendas dos Povos Originários da Amazônia

Márcio Cordeiro¹, Ibraim Pereira¹, Fernando Silva¹,
Idenildo Viana¹, Renato Pantoja¹, Josué Viana², Carlos Portela¹

¹Faculdade de Sistemas de Informação (FASI) – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Cametá – PA – Brasil

²Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação (PPGCC) – UFPA
Belém – PA – Brasil

{marciovitor.mgcc, ibraimgpereira, fernandosilva072000}@gmail.com

{ideviana, pimentelrp11, josuevianaf}@gmail.com, csp@ufpa.br

Abstract. *This paper presents the design of the game Pindorama, an adventure RPG for raising environmental awareness and valuing the legends of the indigenous peoples of the Amazon. Objective: The objective is to develop an educational and cultural experience that stimulates reflection on environmental impacts and strengthens the recognition of traditional Amazonian knowledge. Methodology: The prototype was developed using the Unity engine, with vectorized manual arts in Adobe Photoshop and Illustrator. The usability evaluation was conducted by a specialist in the field through the application of the System Usability Scale (SUS) questionnaire, based on a Likert scale. Results: The results indicated excellent usability, good integration between narrative, RPG mechanics and environmental and cultural themes.*

Resumo. *Este trabalho apresenta o design do jogo Pindorama, um RPG de aventura para conscientização ambiental e valorização das lendas dos povos originários da Amazônia. Objetivo: O objetivo é desenvolver uma experiência educativa e cultural que estimule a reflexão sobre os impactos ambientais e fortaleça o reconhecimento dos saberes tradicionais amazônicos. Metodologia: O protótipo foi desenvolvido utilizando a engine Unity, com artes manuais vetorizadas no Adobe Photoshop e Illustrator. A avaliação de usabilidade foi conduzida por um especialista na área, por meio da aplicação do questionário System Usability Scale (SUS), baseado em escala Likert. Resultados: Os resultados indicaram uma excelente usabilidade, boa integração entre narrativa, mecânicas de RPG e temáticas ambientais e culturais.*

1. Introdução

A Amazônia brasileira é reconhecida como uma das regiões mais ricas do planeta, tanto por sua diversidade biológica quanto por sua riqueza cultural. A valorização da cultura e do folclore amazônicos, cujas lendas e saberes tradicionais refletem uma profunda conexão com a natureza, surge como um caminho para resgatar conhecimentos ancestrais e fortalecer a identidade cultural brasileira [Codá et al. 2020]. Apesar dessa riqueza, a

degradação ambiental da Amazônia nas últimas décadas evidencia a urgência de promover ações, especialmente educativas, que estimulem a conscientização e o engajamento da sociedade em prol da sustentabilidade [Souza 2019].

Nesse cenário, a educação ambiental se destaca como ferramenta fundamental para a formação crítica da população, permitindo a compreensão dos impactos ambientais e a proposição de soluções que visem à preservação do equilíbrio ecológico [Menezes et al. 2022]. Paralelamente, o uso de jogos digitais tem se consolidado como um importante aliado no campo da educação. Estudos demonstram que os chamados Jogos Sérios (*Serious Games*) favorecem o aprendizado e a conscientização por meio de experiências interativas e imersivas, aproximando o conteúdo de maneira significativa ao jogador [Santos et al. 2024]. Em particular, jogos do gênero *Role-Playing Game* (RPG) permitem aos participantes assumir papéis ativos dentro da narrativa, favorecendo a empatia e o engajamento com temáticas complexas [Cruz et al. 2024].

Com base nessas premissas, foi desenvolvido o RPG de aventura denominado "Pindorama" como uma proposta educativa e cultural, que tem como objetivo principal promover a conscientização ambiental a partir de uma narrativa baseada no folclore dos povos originários da Amazônia. Inspirado em entidades míticas como Curupira, Saci, Iara e Matinta Pereira, o jogo personifica problemas ambientais (como o desmatamento, as queimadas, a seca e a poluição) na forma de vilões antropomorfizados. A proposta visa sensibilizar o público para as questões ecológicas abordadas, ao mesmo tempo em que contribui para a valorização das lendas amazônicas.

Além desta seção introdutória, a Seção 2 apresenta os trabalhos relacionados com propostas semelhantes. A Seção 3 descreve as etapas de *game design* e desenvolvimento do protótipo do jogo Pindorama. A Seção 4 expõe os resultados obtidos e a avaliação de usabilidade do protótipo. Por fim, a Seção 5 discute o impacto do jogo na valorização cultural das lendas amazônicas e aponta as perspectivas para trabalhos futuros.

2. Trabalhos Relacionados

Dentre os diversos gêneros de jogos digitais, o RPG se destaca no contexto educativo e cultural pela capacidade de criar narrativas imersivas, favorecer a construção de personagens e estimular a tomada de decisões. Como apontam Sato e Cardoso [Sato e Cardoso 2008], os RPGs criam ambientes que permitem aos jogadores vivenciar desafios, construir trajetórias próprias e experimentar as consequências de suas ações, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico.

Neste sentido, alguns trabalhos recentes ilustram o potencial dos RPGs na educação cultural e ambiental. O jogo *Dos Monolitos ao Firmamento* [Cruz et al. 2024] combina fantasia e realidade para aproximar os jogadores da cultura de Quixadá-CE, utilizando a personagem extraterrestre Nebula como mediadora entre o jogador e os elementos culturais locais. A abordagem reforça a importância de uma narrativa envolvente para promover a valorização de contextos regionais.

No campo da conscientização ambiental aliada ao folclore brasileiro, destaca-se o jogo *O Chamado do Curupira* [Codá et al. 2020], que utiliza a figura mítica do Curupira como guardião da floresta, propondo uma experiência de sensibilização para a proteção ambiental e a valorização dos saberes dos povos originários. A presença do folclore é central para transmitir a mensagem ecológica de forma simbólica e impactante.

Complementando essa perspectiva cultural, o jogo *As Crônicas de Ubirajara* [Santos et al. 2024] evidencia a importância de ambientar narrativas em espaços simbólicos da floresta amazônica, promovendo o protagonismo dos povos originários e ressaltando sua relação ancestral com a natureza. Iniciativas que integram elementos da cultura amazônica ao enredo dos jogos contribuem para a difusão de saberes tradicionais e para o fortalecimento da identidade cultural entre os jogadores.

Ainda no campo da educação ambiental, jogos como *Life Green* [Carneiro e Sariño 2023] e *EcoLogic* [Pires et al. 2018] abordam temas de sustentabilidade e preservação de recursos naturais. Ambos colocam o jogador diante de problemas ecológicos reais, incentivando atitudes conscientes e práticas sustentáveis no decorrer do *gameplay*, por meio de dinâmicas que simulam desafios ambientais contemporâneos.

Apesar das contribuições relevantes dessas iniciativas, o jogo Pindorama se diferencia por integrar de maneira inovadora a conscientização ambiental e a valorização do folclore dos povos originários da Amazônia em um RPG de aventura. Ao personificar problemas ambientais na forma de vilões antropomorfizados e ao inserir figuras lendárias, Pindorama propõe uma experiência imersiva que combina a proteção ecológica com a celebração da cultura dos povos originários.

3. Metodologia

O jogo Pindorama foi resultado de um projeto da disciplina de Desenvolvimento de Jogos ofertada no sétimo semestre de um curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal do Pará (UFPA). O professor definiu como temática dos projetos as discussões da Conferência das Partes (COP) sobre a Mudança do Clima, que será realizada nesse ano de 2025 no Brasil, na cidade de Belém do Pará. Assim, estabeleceu um conjunto de etapas de desenvolvimento, conforme descrito nas subseções a seguir.

3.1. Game Design

Inicialmente, o professor solicitou que as equipes definissem o *game concept*, título e narrativa do jogo. "Pindorama" é um termo de origem tupi que significa "terra das palmeiras". Era o nome que os povos indígenas usavam para se referir ao território que hoje conhecemos como Brasil. O nome foi escolhido com o intuito de representar a mata e a cultura do folclore brasileiro.

O enredo criado narra que no Brasil, onde as lendas indígenas ecoam pelos ventos da floresta, um jovem escolhido recebe a bênção misteriosa da Matinta Pereira e descobre que carrega o legado dos antigos espíritos protetores. Dotado dos poderes de Curupira, Iara, Boitatá e Saci-Pererê, ele embarca em uma jornada épica para combater as forças sombrias que personificam os males ambientais (o desmatamento, a seca, as queimadas e a poluição). "Ao explorar uma terra repleta de magia e tradições, o herói precisará forjar itens místicos e dominar habilidades ancestrais para restaurar o equilíbrio, despertando a consciência dos habitantes e preservando a essência da Mãe Terra".

Desenvolvido para pessoas de todos os gêneros e a partir dos 5 anos de idade, o jogo tem como objetivo promover a educação ambiental, abordando questões atuais como a crise climática que enfrentamos. Através da narrativa proposta, os jogadores serão incentivados a refletir sobre o impacto de suas ações no meio ambiente. Com desafios e de-

cisões que estimulam a conscientização, o jogo busca formar cidadãos mais responsáveis e engajados na preservação do planeta.

O jogo Pindorama combina os gêneros RPG e Aventura, permitindo que o jogador assuma o papel do protagonista e vivencie sua jornada de forma imersiva. Ao longo da história, o jogador será desafiado a tomar decisões e enfrentar situações que promovem a conscientização sobre temas importantes, tornando a experiência envolvente e reflexiva. O protótipo foi desenvolvido para dispositivos móveis com sistema operacional Android, o que oferece maior alcance, permitindo que mais jogadores aproveitem a experiência a qualquer momento e em qualquer lugar.

3.2. Desenvolvimento do Jogo e das Artes

Após a definição do *game design*, a equipe especificou a *engine* do jogo e demais ferramentas para o seu desenvolvimento. Para o desenvolvimento técnico, utilizou-se a *engine* Unity, escolhida pela sua flexibilidade e robustez para a criação de jogos para dispositivos móveis. A linguagem de programação empregada foi o C#, permitindo a implementação das mecânicas de RPG, a lógica de alternância de personagens, o sistema de combate e a progressão narrativa.

Na produção artística, os personagens e cenários foram desenhados manualmente, usando lápis grafite e folha sulfite A4. Em seguida, foram realizadas fotos das imagens que foram importadas para a ferramenta Krita. Então, criou-se uma *layer* abaixo da foto na qual a imagem foi redesenhada digitalmente. Em seguida, as ferramentas Adobe Photoshop e Adobe Illustrator foram utilizadas para a criação dos *sprites* e vetorização dos elementos gráficos dos cenários e personagens. Um exemplo desse processo é apresentado na Figura 1. As animações dos personagens e interações com o ambiente foram desenvolvidas no Adobe Animate, garantindo fluidez e coerência visual ao longo do *gameplay*.



Figura 1. (A) Arte desenhada a mão e (B) Arte vetorizada

O design sonoro foi cuidadosamente elaborado para reforçar a ambientação amazônica e a imersão cultural. A trilha sonora original combina instrumentos indígenas tradicionais, como flautas e tambores, criando uma atmosfera sonora autêntica. Além disso, foram inseridos efeitos de ambiente, como sons de floresta, cantos de pássaros e ruídos de vento, e efeitos de ação, incluindo barulhos de ferramentas, rugidos de criaturas e passos em trilhas de mata fechada, aumentando o realismo das interações.

Durante o processo de elaboração dos textos narrativos, diálogos e pesquisas de apoio para a composição das lendas e contexto ecológico, foi utilizado o suporte de ferramentas de inteligência artificial generativa, como o ChatGPT, auxiliando na produção

textual, revisão de conteúdos e exploração de referências culturais complementares. A técnica de *prompt engineering* utilizada consistiu no fornecimento de informações sobre as lendas amazônicas, seus personagens e contexto, para que a ferramenta gerasse sugestões de diálogos e textos narrativos, posteriormente revisados e adaptados pelos autores.

3.3. Avaliação do Jogo

Após o desenvolvimento do protótipo do Pindorama, o professor realizou a avaliação de usabilidade utilizando o instrumento *System Usability Scale* (SUS) [Sauro e Lewis 2016] para medir a percepção dos usuários sobre a usabilidade de sistemas digitais. Esse professor/avaliador possui experiência no ensino, pesquisa e desenvolvimento de jogos, ministrando a disciplina no curso desde 2018. Também já publicou nove artigos na SBGames, lançou um livro sobre *Game Design Document* (GDD) [Rêgo et al. 2024] e atuou como *game designer* de um jogo de realidade virtual.

As perguntas do questionário e o resultado da avaliação são apresentados na Subseção 4.4.

4. Resultados

4.1. Personagens

Kauã é o protagonista do jogo que será controlado pelo usuário e fará as missões. Trata-se de um nome de origem tupi-guarani, que significa "gavião" ou "ave de rapina", representando força, agilidade e visão apurada. Optou-se por esse nome pela sua forte ligação com a natureza e a cultura indígena. Trata-se de um jovem que cresceu em meio à mata, ao lado de sua família, que infelizmente morreu em decorrência de desastres causados pela irresponsabilidade humana com o meio ambiente. Após essa fatalidade, ele se sente no dever de proteger a mata para evitar que mais pessoas sofram, com isso, ele foi escolhido por lendas do folclore para ser o protetor da floresta. Kauã é apresentado na Figura 2. Seu cabelo laranja, com pontas avermelhadas, remete ao Curupira. Sua pele, em tom marrom escuro, remete à etnia indígena amazônica.



Figura 2. Kauã, o protagonista

O vilão Juka, é a representação do desmatamento, conforme a Figura 3. Ele é um espírito maligno que surgiu devido aos crimes e irresponsabilidades que o homem cometeu na natureza, principalmente o desmatamento. Em seu visual é destacado um machado fincado em seu tronco, que o mesmo retira e arremessa durante os seus ataques. Seu surgimento é próximo a uma área desmatada pela madeireira presente perto da vila.

Matinta Pereira é a bruxa que vai ajudar o herói durante a jornada, criando itens, dando informações sobre a floresta e como ajudar a combater os espíritos. Ela tem uma



Figura 3. Juka, o vilão

personalidade enigmática e neutra, cujo principal intuito é a proteção da floresta. Ela é baseada em uma antiga lenda do folclore brasileiro, muito popular na região norte, conhecida por pedir tabaco e café na porta das casas e também de virar pássaro com um assovio bem característico. Essas características citadas na lenda são destacadas na personagem apresentada na Figura 4.



Figura 4. Matinta Pereira, a lenda

4.2. Cenários

O jogo se passa em um cenário inspirado na floresta amazônica, cheio de vida. A selva é densa, com muita vegetação, rios que cortam o ambiente, como as áreas ribeirinhas presentes na região amazônica e uma fauna diversa. O mapa tem áreas diferentes para explorar, cada uma com suas próprias surpresas, desafios e formas de interação com a natureza. A imersão é total, fazendo com que cada passo revele algo novo durante a aventura, um perigo inesperado ou simplesmente a beleza selvagem do lugar.

Elementos da flora do cenário foram inspirados em algumas plantas da região amazônica, como açaizeiros, miritizeiros, ningueiros, troncos de árvores desmatadas para representar a área descampada. Os *sprites* são apresentados na Figura 5.



Figura 5. Sprites dos elementos da flora amazônica no cenário

4.3. Mecânicas

O jogo tem um estilo de RPG de aventura e sobrevivência, no qual o jogador deve explorar a Floresta Amazônica, coletar recursos, interagir com *Non-Player Characters* (NPCs) e enfrentar desafios ambientais e espirituais.

As mecânicas foram concebidas para integrar exploração ambiental, coleta de recursos, criação de itens e combate estratégico, em um fluxo contínuo que sustenta a progressão narrativa e educativa do jogo. Durante a jornada, o jogador explora cenários naturais, coletando recursos como madeira, cipó e pedras, essenciais para a criação de ferramentas, conforme mostra a Figura 6. Adicionalmente, as frutas e ervas medicinais podem ser empregadas no tratamento ou alívio de dores, com funções preventivas ou terapêuticas, conforme conhecimento tradicional.

O sistema de *crafting* permite combinar esses recursos para produzir novos itens, cuja variedade se expande conforme o progresso no enredo e a obtenção de conhecimentos transmitidos pelos guardiões espirituais da floresta.



Figura 6. Recursos coletáveis para criação de itens

À medida que avança, o jogador desbloqueia receitas de *crafting* mais complexas e adquire habilidades espirituais que ampliam suas possibilidades estratégicas, fortalecendo sua capacidade de interação com o ambiente e de enfrentamento de desafios.

O combate, por sua vez, é pautado no uso tático dos itens místicos e exige estratégias específicas para lidar com inimigos, uma vez que certos espíritos e animais selvagens só podem ser superados mediante o uso de recursos adequados ou abordagens diferenciadas. Como exemplo, determinados inimigos podem exigir o uso de um item místico específico para serem derrotados, enquanto outros incentivam estratégias como desviar de ataques, atrair os inimigos para locais favoráveis, esconder-se ou utilizar armadilhas presentes no cenário. Assim, o combate não se limita à força bruta, exigindo do jogador raciocínio e planejamento.

Outro aspecto central é o impacto das escolhas no ambiente. Além de enfrentar espíritos que representam os danos ambientais causados pela ação humana, o jogador também deve conscientizar os moradores da vila representada no jogo, orientando-os a adotar práticas sustentáveis. As decisões tomadas durante o *gameplay* influenciam diretamente o equilíbrio ecológico da floresta, promovendo uma reflexão crítica sobre responsabilidade ambiental.

Os controles foram projetados para serem intuitivos, favorecendo a movimentação que é realizada por *joystick* virtual ou toques na tela, enquanto a coleta de itens e interação com NPCs ocorrem através de um botão de ação dedicado. O inventário proporciona acesso rápido aos itens coletados e criados, organizados por categorias, e as ações de ataque e defesa utilizam botões específicos associados às armas improvisadas ou habilidades místicas.

4.4. Avaliação da Usabilidade

A equipe disponibilizou para o professor da disciplina de Desenvolvimento de Jogos um protótipo do jogo para *gameplay*, conforme mostra a Figura 7.



Figura 7. Gameplay do jogo

Após a interação com o protótipo do jogo, o professor aplicou o questionário SUS, respondendo questões específicas a fim de avaliar a usabilidade, composto por 10 afirmações, cada uma com opções de respostas em uma escala Likert de 5 pontos (1 - Discordo totalmente a 5 - Concordo totalmente). As afirmações e as respostas do professor são apresentadas a seguir:

- **P1.** Eu acharia útil usar este jogo para conscientização de mudanças climáticas. *Resposta: 5 (Concordo totalmente)*
- **P2.** Achei o jogo desnecessariamente complexo. *Resposta: 1 (Discordo totalmente)*
- **P3.** Achei o jogo fácil de jogar. *Resposta: 5 (Concordo totalmente)*
- **P4.** Acho que precisaria da ajuda de alguém para jogar. *Resposta: 1 (Discordo totalmente)*
- **P5.** As várias mecânicas do jogo foram bem integradas. *Resposta: 5 (Concordo totalmente)*
- **P6.** Achei que havia muita inconsistência no jogo. *Resposta: 1 (Discordo totalmente)*
- **P7.** Imagino que a maioria das pessoas aprenderia a jogar rapidamente. *Resposta: 2 (Discordo parcialmente)*
- **P8.** Achei o jogo muito difícil de jogar. *Resposta: 1 (Discordo totalmente)*
- **P9.** Senti-me confiante ao jogar. *Resposta: 5 (Concordo totalmente)*
- **P10.** Precisei aprender várias coisas antes de conseguir jogar. *Resposta: 1 (Discordo totalmente)*

As respostas às questões de facilidade de uso (P3 e P8) confirmam que o jogo é percebido como muito fácil de jogar. A percepção de consistência é alta (P6), sugerindo que a interface e as mecânicas do jogo são coesas. A confiança do avaliador ao jogar o protótipo foi elevada (P9), o que é um excelente indicativo de boa navegabilidade e clareza das interações. A resposta 2 na P7 sugere que alguns jogadores podem ter percebido um leve desafio inicial para se adaptar ao jogo, o que poderia ser trabalhado em futuras melhorias, como tutoriais iniciais mais claros. Aplicando o cálculo do SUS [Sauro e Lewis 2016], obteve-se uma pontuação final de 92,5 que é considerada excelente (acima de 85 são de alta usabilidade).

Como parecer final, o avaliador mencionou que a dinâmica de sobrevivência e exploração, apesar de já conhecida por parte do público, pode dificultar a aprendizagem de jogadores com pouca experiência nesse tipo de jogo. Porém, o professor considerou que a mecânica foi bem implementada no protótipo, bem como as batalhas que fazem o jogador emergir no enredo. Além disso, a ambientação das paisagens dos cenários da ilha juntamente com a arte desenhada a mão, possui o potencial de "viralizar" o jogo.

5. Considerações Finais

Este trabalho apresentou o desenvolvimento do jogo Pindorama, um RPG de aventura com foco na educação ambiental e na valorização das lendas dos povos originários da Amazônia. A proposta foi concebida a partir da integração entre narrativas baseadas no folclore amazônico e problemáticas ambientais contemporâneas, criando uma experiência de jogo que estimula tanto a conscientização ecológica quanto a preservação cultural.

Diferentemente de outras iniciativas, Pindorama se destaca por personificar os problemas ambientais como vilões antropomorfizados e por incorporar personagens lendários como aliados do protagonista, reforçando a ligação entre saberes ancestrais e a proteção da natureza. As mecânicas de exploração, coleta de recursos, *crafting* de itens e combate estratégico foram concebidas para promover o engajamento do jogador e a reflexão crítica sobre o impacto das ações humanas no meio ambiente.

O protótipo desenvolvido para dispositivos móveis demonstrou ser tecnicamente viável e potencialmente atrativo para diferentes faixas etárias, como evidenciado pela avaliação de usabilidade realizada com o instrumento SUS. A pontuação final de 92,5, considerada excelente, indicou que o jogo apresenta alta facilidade de uso, integração consistente de suas mecânicas e forte potencial educativo. O *feedback* qualitativo apontou que a ambientação baseada em cenários amazônicos e a arte autoral contribuem significativamente para a imersão e o apelo cultural do jogo.

Entre as principais dificuldades enfrentadas, destaca-se o desafio de roteirizar uma história que abordasse a problemática da exploração dos recursos ambientais da Amazônia de forma fluida e integrada aos elementos das lendas dos povos originários da região. Outro obstáculo foi a decisão de não seguir o padrão visual tradicional de arte 2D pixelada, optando-se pela criação de uma arte manual autoral, que se diferenciava esteticamente.

Como trabalhos futuros, pretende-se expandir o protótipo com novos desafios, cenários e personagens baseados em outras lendas amazônicas. Além disso, é prevista a implementação de tutoriais interativos para facilitar o acesso de jogadores com menos familiaridade em jogos de aventura e sobrevivência. Também se planeja realizar testes de avaliação com públicos mais amplos e diversificados, incluindo estudantes de diferentes níveis de ensino, a fim de validar a eficácia do jogo como ferramenta de apoio à educação ambiental e cultural, bem como relatar e divulgar os resultados obtidos nessas avaliações. Pretende-se ainda desenvolver uma página web para disponibilizar o jogo, seu link de acesso, o artigo e demais informações relacionadas ao projeto, facilitando sua divulgação e acesso pelo público. Por fim, propõe-se a criação e implementação de *cutscenes* que reforcem os aspectos ambientais, educacionais e culturais presentes no jogo, incorporando de forma mais aprofundada as lendas amazônicas e alinhando esses elementos aos objetivos educacionais da proposta.

Referências

- Carneiro, A. R. e Sarinho, V. T. (2023). Life green: Um jogo digital para a conscientização ambiental. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, páginas 1054–1059. SBC.
- Codá, V., Da-Silva, E., e Vasconcellos, M. (2020). O chamado do curupira: a utilização de um rpg com conceitos de saúde e meio ambiente. páginas 1080–1083.
- Cruz, M., Callado, A., e Jucá, P. (2024). O rpg digital como forma de divulgar o patrimônio histórico-cultural do município de quixadá. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, páginas 720–730. SBC.
- Menezes, J., Carvalho, J., e Martins, J. (2022). Jogos didáticos virtuais como instrumento auxiliar no ensino de educação ambiental dentro do contexto pandêmico. *Revista Docência e Ciberultura*, 6(5):1–15.
- Pires, F., Ferreira, R., Machado, J., Silva, M., Honda, F., e Freitas, R. (2018). Ecológic: um jogo de estratégia para o desenvolvimento do pensamento computacional e da consciência ambiental. In *Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE)*, página 629.
- Rêgo, I., Oliveira, S., e Portela, C. (2024). *Estruturação e aplicação de um padrão de Game Design Document*. Editora e-Publicar.

Santos, A., Silva, J., e Sarinho, V. (2024). As crônicas de ubirajara: Um jogo sério sobre lendas do folclore brasileiro. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, páginas 104–109. SBC.

Sato, A. e Cardoso, M. (2008). Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*. SBC.

Sauro, J. e Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. Morgan Kaufmann, Cambridge, MA, 2 edition.

Souza, M. (2019). *História da Amazônia: do período pré-colombiano aos desafios do século XXI*. Editora Record.