



A Jornada de Haru: Um jogo para conscientização e valorização da cultura indígena da Bahia.

Clésio Barbosa Iuri Guerra Joacir Ferreira

Instituto Federal da Bahia, Campus Lauro de Freitas, Brasil

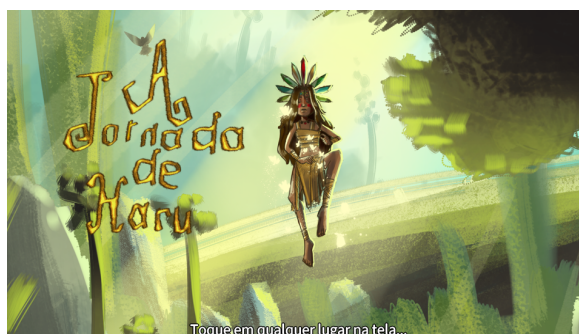


Figura 1: Esboço da capa do jogo.

Resumo

O artigo descreve o projeto de um jogo digital intitulado "A Jornada de Haru", que visa destacar e celebrar a cultura indígena, assim como a diversidade ambiental e cultural da Bahia. O jogo utiliza ambientes como caatinga, cerrado e mata atlântica para oferecer uma representação autêntica dos territórios indígenas na região. A abordagem visa proporcionar uma experiência imersiva e educativa, enfatizando a relação simbiótica entre indígenas e natureza. Desta maneira, o objetivo deste jogo é facilitar a assimilação de conceitos por meio de uma experiência de aprendizagem interativa e envolvente, estimulando habilidades cognitivas e promovendo a retenção do conhecimento. O presente artigo propõe a aplicação de uma metodologia qualitativa no desenvolvimento do jogo, enfatizando a compreensão profunda do fenômeno em estudo e estimulando habilidades cognitivas como resolução de problemas e pensamento crítico. Desenvolvido por discentes do Curso Tecnologia em Jogos Digitais, o jogo incorpora técnicas avançadas como Design Thinking e a Tétrade de Jesse Schell. A Teoria do Flow de Csikszentmihalyi orienta o equilíbrio entre habilidade e desafio, enquanto a obra "Homo Ludens" de Huizinga promove imersão cultural. Inspirado no gênero *point-and-click adventure*, o jogo oferece uma experiência dinâmica e interativa. A narrativa envolve Haru, uma

garota indígena Pataxó, explorando desafios enfrentados por sua comunidade na Bahia. O jogo adota uma perspectiva *side-scrolling* e inclui uma árvore de decisões, proporcionando uma experiência personalizada. O mapa interconectado promove a exploração ativa da cultura indígena. A inclusão de diversas etnias e regiões baianas amplia a representação cultural. A abordagem artística busca clareza e acessibilidade, com a *Unity* como ferramenta de desenvolvimento. O projeto enfrentou desafios, mas competições e programas de mentoria fortaleceram a equipe. A Jornada de Haru transcende sua concepção inicial, tornando-se uma expressão autêntica da diversidade baiana, promovendo educação, entretenimento e consciência cultural e ambiental.

Palavras-chave: jogos, unity, ambiental, indígenas

Contatos:

iuri.guimaraes1992@gmail.com
clesio.snaki18@gmail.com
joacir.ferreira@ifba.edu.br

1. Introdução

Este projeto, o jogo digital intitulado "A Jornada de Haru", almeja não apenas destacar a cultura indígena, mas também incorporar e celebrar a rica diversidade

Realização



Apoio





ambiental e cultural desse estado brasileiro. A escolha de explorar ambientes como a caatinga, o cerrado e a mata atlântica dentro do jogo visa oferecer uma representação autêntica dos diversos territórios habitados pelos povos indígenas na Bahia, contribuindo assim para uma compreensão mais holística da interconexão entre a cultura indígena e os diferentes ecossistemas presentes na região.

A abordagem de integrar esses ambientes diversos não apenas proporciona uma experiência imersiva aos jogadores, mas também serve como uma ferramenta educativa sobre a relação simbiótica entre os indígenas e a natureza ao longo de sua história. Ao vivenciar virtualmente esses ambientes, os jogadores têm a oportunidade de apreciar a diversidade cultural e ambiental da Bahia, contribuindo para uma conscientização mais ampla sobre a importância de preservar não apenas a cultura indígena, mas também os ecossistemas únicos que caracterizam essa região.

A inclusão de diferentes temáticas e ambientes locais na Bahia enriquece ainda mais o jogo, destacando a complexidade e a variedade das tradições indígenas que coexistem em diferentes contextos geográficos. Essa abordagem não só amplia a compreensão dos jogadores sobre a diversidade cultural, mas também reforça a mensagem central de respeito e preservação dessas heranças culturais e ambientais valiosas.

No formato de *point-and-click adventure*, "A Jornada de Haru" oferece uma experiência multifacetada, combinando *puzzles*, histórias envolventes, ação e árvores de decisões que implicam resultados diversos, proporcionando aos jogadores uma experiência dinâmica e interativa.

Portanto, o objetivo principal deste jogo é facilitar a assimilação de conceitos por meio de uma experiência de aprendizagem interativa e envolvente. Isso inclui estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como resolução de problemas e pensamento crítico, além de promover a retenção do conhecimento a longo prazo através de técnicas de gamificação. Por fim, busca-se despertar o interesse e a motivação dos usuários, tornando o aprendizado atraente e relevante visando o conhecimento de culturas e costumes dos povos indígenas.

Este artigo propõe a aplicação de uma metodologia qualitativa para o desenvolvimento de jogos digitais, com o intuito de atender aos objetivos delineados anteriormente. De acordo com LAKATOS e MARCONI (2003), a metodologia qualitativa enfatiza a compreensão profunda do fenômeno em estudo, permitindo uma análise detalhada das experiências dos usuários e das interações dentro do contexto do jogo. Além disso, a metodologia qualitativa proporciona uma base sólida para estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como resolução de problemas, tomada de decisões e pensamento crítico, ao criar um ambiente que promove o aprendizado ativo e prático.

O que motivou este estudo se obteve na busca em trazer a cultura dos povos originários da Bahia para os jogos digitais, buscando a valorização e preservação desta herança cultural, promovendo maior visibilidade e reconhecimento das tradições e saberes dessas comunidades. Ao tornar essa cultura acessível de forma interativa e imersiva, os jogos digitais contribuem para a conscientização sobre a diversidade cultural do Brasil e enriquecem a experiência dos jogadores.

Para isso, como incorporar a cultura e costumes dos povo originários da Bahia nos jogos digitais de modo que essa abordagem valorize a aprendizagem de forma interativa e lúdica?

2. Desenvolvimento da proposta

O desenvolvimento do jogo "A Jornada de Haru" é um projeto inovador que se baseia nas diretrizes do Projeto Pedagógico (PPC) do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, do Instituto Federal da Bahia (IFBA) - Campus Lauro de Freitas. Em colaboração com o grupo de pesquisa RGEAR - Grupo De Pesquisa Em Engenharia, Inteligência Artificial E Robótica Aplicadas, no qual os desenvolvedores fazem parte, o jogo reflete o comprometimento da instituição em integrar temas transversais em seus projetos educacionais, promovendo a conscientização sobre diversidade cultural e ambiental na Bahia.

No processo de concepção, foram adotadas técnicas avançadas, como o *Design Thinking*, que, orientado à inovação e empatia, contribui para uma experiência de jogo culturalmente sensível. A ênfase na compreensão profunda do contexto cultural e ambiental da Bahia

Realização



Apoio





enriquece a narrativa, os personagens e os ambientes do jogo.

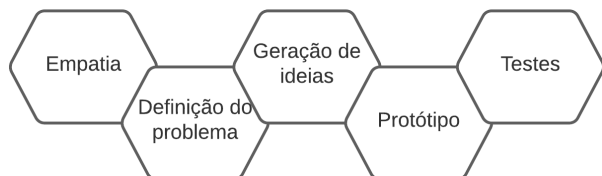


Figura 2: Metodologia do Design Thinking

A Tétrade de Jesse Schell [2010], abrangendo estética, tecnologia, história e mecânica, desempenha um papel fundamental no planejamento, garantindo uma integração harmoniosa entre elementos visuais, tecnológicos, narrativos e mecânicos.



Figura 3: Tétrade de Jesse Schell.

A Teoria do Flow de Mihaly Csikszentmihalyi [2020] tem sido aplicada no *design* de níveis e desafios, visando proporcionar uma jornada fluida e envolvente para os jogadores. A busca pelo estado de flow orienta o desenvolvimento de mecânicas equilibradas entre habilidade e desafio.

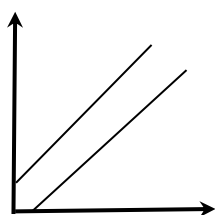


Figura 4: Teoria do Flow de Mihaly Csikszentmihalyi.

A influência da obra "*Homo Ludens*" de Johan Huizinga [1938] se reflete na promoção de uma imersão mais profunda, permitindo que os jogadores se conectem emocionalmente com as tradições indígenas e ambientes da Bahia. A abordagem lúdica proposta por

Huizinga busca educar e sensibilizar os jogadores para a riqueza cultural da região.

O livro "*A Arte do Point-and-Click Adventure*" contribui para a estrutura narrativa do jogo, a criação de puzzles desafiadores e a ênfase na imersão do jogador. A compreensão dos princípios fundamentais do gênero proporcionou uma base sólida para a criação de uma experiência envolvente e inovadora.

Um jogo "*point-and-click adventure*" é um gênero que se destaca pelo seu estilo de jogabilidade e foco na exploração, resolução de quebra-cabeças e narrativa interativa. O termo "*point-and-click*" refere-se à forma como os jogadores interagem com o ambiente do jogo: geralmente, eles utilizam um dispositivo de apontar, como um mouse, em dispositivos móveis o touch, para clicar em objetos ou locais na tela, indicando assim as ações a serem realizadas.

Em suma, "*A Jornada de Haru*" representa uma síntese inovadora, integrando diretrizes educacionais, abordagens avançadas de desenvolvimento e a diversidade cultural e ambiental da Bahia. O jogo não apenas respeita tradições, mas também busca inovar, proporcionando uma experiência educativa, de entretenimento e culturalmente enriquecedora em um contexto de *point-and-click adventure*.

3. Descrição do jogo

Em *A Jornada de Haru*, o jogador assume o controle de Haru, uma garotinha indígena, da etnia Pataxó, imersa em uma narrativa envolvente que busca desvendar as razões por trás das várias dificuldades enfrentadas por sua comunidade no estado da Bahia. No cenário atual, os povos indígenas no Brasil, não só da Bahia, enfrentam uma multiplicidade de desafios que abrangem desde questões de educação, saúde, território até ameaças à preservação de suas identidades culturais. O jogo opera como um *point-and-click adventure*, oferecendo uma experiência interativa.

A mecânica principal do jogo se baseia na exploração de ambientes diversificados da Bahia, como a caatinga, o cerrado e a mata atlântica, permitindo que os jogadores mergulhem na riqueza cultural e ambiental da região. O jogador interage com personagens, objetos e elementos do cenário para desvendar enigmas, enfrentar desafios, derrotar inimigos, avançar na



narrativa e descobrir como solucionar as adversidades enfrentadas pela comunidade indígena.

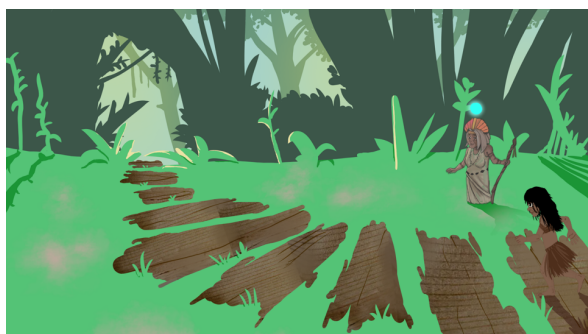


Figura 5: Esboço de um primeiro cenário.

3.1 Árvore de decisões

As escolhas dos jogadores desempenham um papel crucial no desenvolvimento da história, incorporando uma árvore de decisões que influencia o rumo da jornada de Haru. Essas decisões impactam não apenas a narrativa, mas também as interações futuras, proporcionando uma experiência dinâmica e personalizada.

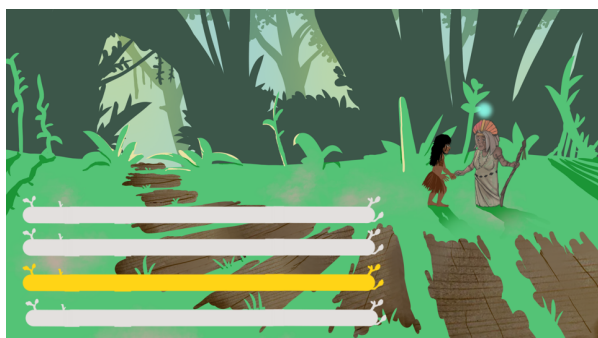


Figura 6: Esboço de um possível diálogo com escolha de decisão.

3.2 Perspectiva e Visão Side-Scrolling

O jogo adota uma perspectiva *side-scrolling*, permitindo que os jogadores se movam horizontalmente pela cena. Ao contrário de uma visão *top-down*, onde a câmera está posicionada acima da ação, ou de uma visão de plataforma, onde os jogadores se movem principalmente de um nível para outro, a visão side

apresenta o cenário lateralmente, proporcionando um ambiente mais expansivo e exploratório.

Uma característica distintiva do jogo é o dimensionamento dinâmico do personagem. Conforme o personagem se move em relação à tela, sua escala varia, tornando-se maior à medida que se aproxima e menor à medida que se afasta. Essa técnica não apenas cria uma ilusão de profundidade, mas também adiciona um toque estético único à experiência do jogador.

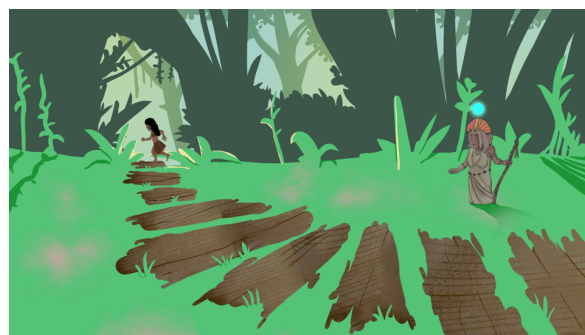


Figura 7: Haru na entrada da sua aldeia indígena.

3.3 Mapa

O mapa é um elemento central que contribui para a riqueza da experiência do jogador, oferecendo liberdade para transitar entre diversos ambientes e aldeias. A construção desse mapa é pensada estrategicamente para proporcionar uma narrativa não linear e exploratória, refletindo a jornada de Haru de maneira autêntica.

O jogo é projetado como um sistema interconectado, permitindo aos jogadores explorarem uma variedade de ambientes, como florestas exuberantes, rios serenos, e aldeias vibrantes. Essa interconexão promove uma sensação de continuidade, oferecendo oportunidades para descobrir segredos, interagir com personagens e desvendar aspectos da cultura indígena.

Cada aldeia e ambiente no mapa é cuidadosamente elaborado para refletir a diversidade da cultura indígena da Bahia. Das cerimônias rituais nas aldeias aos locais sagrados escondidos na floresta, os jogadores são incentivados a explorar e aprender sobre as tradições e costumes indígenas. A variedade de ambientes não apenas enriquece visualmente o jogo, mas também contribui para uma imersão mais profunda na narrativa.



A liberdade de transitar pelo mapa incentiva a exploração ativa e a imersão na cultura indígena. Os jogadores podem seguir trilhas menos exploradas, interagir com personagens secundários, participar de eventos culturais e desvendar enigmas relacionados à cultura indígena. Essa liberdade contribui para uma sensação de descoberta e envolvimento significativo com o jogo.



Figura 8: Esboço do mapa do jogo.

Ao transitar pelo mapa, os jogadores são imersos em uma experiência culturalmente informada. Elementos autênticos da cultura indígena, como artefatos, cerimônias e histórias, são integrados de maneira orgânica nos ambientes exploráveis. Isso promove uma compreensão mais profunda e respeitosa da riqueza cultural representada no jogo.

3.4 Itens e Inventários

A exploração é uma parte essencial da experiência, proporcionando aos jogadores a oportunidade de imergir ainda mais na cultura indígena da Bahia. A coleta de itens e interações não apenas enriquece a jogabilidade, mas também contribui para o desenvolvimento da narrativa e o entendimento das tradições indígenas.

Ao entrar nas casas, nas aldeias, os jogadores são imersos em ambientes ricamente detalhados, refletindo a arquitetura e decoração características dos povos indígenas da Bahia. Elementos como ornamentos tradicionais, utensílios domésticos e artefatos que proporcionam uma exploração culturalmente autêntica.

Dentro das casas, os jogadores têm a oportunidade de coletar itens significativos para a narrativa. Esses itens podem incluir objetos rituais, peças artesanais e

instrumentos tradicionais, cada um com sua própria história e importância. A coleta desses itens não apenas avança no jogo, mas também educa os jogadores sobre a riqueza da cultura indígena.

As grutas e locais sagrados representam espaços místicos e cheios de significado cultural. Ao explorar esses ambientes, os jogadores podem se deparar com enigmas complexos que demandam raciocínio e conhecimento da cultura indígena para serem resolvidos. Além disso, esses locais podem conter artefatos poderosos ou oferecer insights espirituais que impactam diretamente o andamento do jogo. A exploração desses espaços reflete a espiritualidade e a conexão profunda com a natureza presentes na cultura indígena.

Os ambientes exploratórios do cerrado, caatinga e mata-atlântica são locais ricos em recursos naturais. Os jogadores podem explorar essa área para coletar itens essenciais para a sobrevivência de Haru, como ervas medicinais, frutas e materiais para a criação de objetos. Essa interação com o ambiente reflete a importância da sustentabilidade na cultura indígena, promovendo uma compreensão mais profunda da relação harmoniosa entre os povos indígenas e a natureza.

Alguns desses ambientes podem conter quebra-cabeças ou desafios que os jogadores precisam resolver para avançar na história. Esses desafios podem estar relacionados a tradições culturais, mitos indígenas ou rituais específicos.



Figura 9: Ambiente doméstico exploratório.



Figura 10: Ambiente doméstico exploratório dois.

4. Desafios encontrados

Desde 2022, o grupo tem se dedicado de maneira diligente ao desenvolvimento e aprimoramento contínuo da concepção do jogo. A participação ativa em eventos e programas de mentoria desempenha um papel integral nesse percurso, sendo digno de nota o êxito ao conquistar o terceiro lugar no concurso "Ideia na Cabeça", promovido pelo Instituto Federal da Bahia (IFBA). Nesse evento, introduzimos discussões ambientais ao jogo, conferindo-lhe maior relevância e contextualização.

Em seguida, avançamos no refinamento da ideia e submetemos o projeto ao Ideaz, iniciativa promovida pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), onde experimentamos uma aceleração, realizada pela TecnoPUC/RS, no processo conceitual do jogo e exploramos modelos de negócios para sua viabilização. Este envolvimento em competições e programas de aceleração desempenhou um papel preponderante no amadurecimento das propostas, resultando numa evolução contínua do projeto. Atualmente, estamos participando do Campus Mobile, organizado pelo Instituto Claro, na categoria de entretenimento cultural, onde nos encontramos na fase de refinamento do projeto, consolidando o conhecimento anteriormente adquirido e elevando o jogo para um patamar verdadeiramente profissional.

A Jornada de Haru, inicialmente concebida como um jogo de plataforma com foco em ação e combate, utilizando de contos indígenas para criar fantasias, experimentou uma transformação substancial ao longo do tempo. A equipe, imersa em literaturas, livros de design de jogos, mecânicas e reportagens, ampliou significativamente seu conhecimento, especialmente em relação à cultura indígena e ao meio ambiente. O

caminho por todas essas etapas foi imperativo para o amadurecimento da equipe, proporcionando uma clareza mais profunda sobre os objetivos almejados com o jogo.

O contínuo processo de pesquisa e aprendizado proporcionou contribuições inestimáveis que enriqueceram tanto a narrativa quanto os elementos do jogo. A jornada de Haru transcende suas raízes iniciais, adotando uma abordagem mais holística e culturalmente informada, moldando o jogo de maneira mais completa e significativa.

Diante dos pontos mencionados, decidimos expandir toda a narrativa do jogo para um contexto inteiramente baiano, não nos limitando apenas à cultura pataxó. Inicialmente inspirado na cultura pataxó, o jogo agora abrange diversas etnias presentes na Bahia, contemplando também suas distintas regiões, que incluem cenários da caatinga, cerrado e mata atlântica. Esse redirecionamento nos levou a explorar extensivamente materiais relacionados às diferentes etnias presentes na Bahia, resultando na criação de várias fases representadas por diversas comunidades: Povos Kaimbé, Povos Kantaruré, Kiriri, Pankaru, Pataxó, Tumbalalá e Tupinambá. Esse enfoque mais abrangente permite uma representação mais inclusiva e rica da diversidade étnica e geográfica presente no estado baiano.

4.1 Arte e Interface

A abordagem artística adotada tem sido totalmente autoral, com um foco contínuo em incorporar elementos de fácil compreensão. Esse esforço visa estrategicamente respeitar os princípios de *User Experience* (UX) e *User Interface* (UI), visando tornar o jogo claro e acessível para uma ampla variedade de jogadores.

Ao criar uma arte autoral, a equipe busca não apenas imprimir originalidade ao jogo, mas também assegurar que os elementos visuais sejam espontâneos, promovendo uma experiência de usuário fluida. A consideração dos princípios de UX/UI destaca o compromisso com a criação de interfaces que sejam intuitivas, visualmente atraentes e, acima de tudo, acessíveis, promovendo a inclusão de diversos públicos no desfrute do jogo. Essa abordagem reflete a preocupação em proporcionar uma experiência

Realização



Apoio





envolvente e descomplicada, onde a arte desempenha um papel essencial na comunicação eficaz com os jogadores.

4.2 Motor de desenvolvimento

A escolha da ferramenta de desenvolvimento para o projeto tem recaído sobre a *Unity*, uma plataforma amplamente adotada no curso de jogos digitais. Essa decisão é respaldada pela afinidade que todos os desenvolvedores possuem com a ferramenta, além do fato de a *Unity* atender plenamente todas as demandas necessárias para a elaboração do jogo.

A *Unity* é reconhecida por sua versatilidade e recursos abrangentes, tornando-se uma escolha sólida para o desenvolvimento de jogos digitais. A familiaridade dos desenvolvedores com a plataforma não apenas agiliza o processo de criação, mas também contribui para a eficiência geral da equipe.

5. Considerações Finais

A Jornada de Haru emerge como um projeto dinâmico e inovador que transcende suas origens, evoluindo de uma simples ideia para uma narrativa imersiva que não apenas entretém, mas também educa e enriquece culturalmente. Ao expandir a narrativa para um contexto baiano mais amplo, contemplando diversas etnias e ambientes, o jogo se destaca como uma expressão autêntica da rica diversidade cultural e ambiental da Bahia.

Os desafios enfrentados ao longo do desenvolvimento não apenas fortaleceram a equipe, mas também evidenciaram o compromisso com a excelência, refletido nas conquistas em competições como o "Ideia na Cabeça". A participação em programas de aceleração, como o IdeaZ e o Campus Mobile, destacam a busca contínua por aprimoramento e a consolidação do conhecimento adquirido ao longo do processo.

Além do entretenimento, A Jornada de Haru desempenha um papel crucial na formação acadêmica dos discentes desenvolvedores, o uso de abordagens avançadas, como o *Design Thinking* e a Tétrade de Jesse Schell, evidencia a integração de conceitos acadêmicos inovadores na criação do jogo.

A escolha da *Unity* como ferramenta de desenvolvimento, respaldada pela familiaridade da equipe, destaca não apenas a eficiência técnica, mas também a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante a formação acadêmica. A inclusão de elementos autênticos da cultura indígena e o enfoque na experiência do usuário respeitam princípios de UX/UI, proporcionando uma experiência de jogo clara e acessível.

O jogo não apenas entrelaça entretenimento e educação, mas também representa um marco na promoção da diversidade cultural e preservação ambiental. Como um jogo que vai além do mero entretenimento, espera-se que ele contribua significativamente para uma compreensão mais profunda das tradições indígenas, fomente o respeito à diversidade étnica e sensibilize para a importância da preservação ambiental na Bahia e além.

Agradecimentos

Gostaríamos de expressar nossos sinceros agradecimentos a todos os envolvidos no desenvolvimento e realização do projeto "A Jornada de Haru". Este jogo não teria se tornado uma realidade sem o apoio, dedicação e contribuições valiosas de diversas pessoas e instituições.

Primeiramente, agradecemos ao Instituto Federal da Bahia (IFBA), em especial ao Campus Lauro de Freitas, por fornecer o ambiente propício e os recursos necessários para o desenvolvimento deste projeto. O respaldo institucional foi fundamental para a aplicação das diretrizes do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, integrando o jogo de maneira inovadora no contexto acadêmico.

À equipe do grupo de pesquisa RGEAR - Grupo De Pesquisa Em Engenharia, Inteligência Artificial E Robótica Aplicadas, agradecemos pela colaboração e suporte técnico ao longo do processo de concepção do jogo. A interdisciplinaridade proporcionada pelo grupo de pesquisa enriqueceu significativamente a abordagem técnica e acadêmica do projeto.

Às instituições promotoras dos concursos e programas de aceleração, como o IFBA, o SEBRAE e o Instituto Claro, agradecemos pela oportunidade de





participar e pelo reconhecimento do potencial do nosso projeto. As competições e mentorias foram cruciais para o aprimoramento das propostas e para impulsionar a evolução contínua do jogo.

À equipe de desenvolvedores, artistas e demais membros envolvidos, expressamos nossa gratidão pela dedicação incansável, criatividade e trabalho em equipe. Cada contribuição tem sido fundamental para a concretização de etapas, culturalmente relevantes e visualmente envolventes.

Por fim, agradecemos à comunidade acadêmica e a todos aqueles que acompanham e apoiam "A Jornada de Haru". Este projeto é fruto do esforço coletivo e reflete o comprometimento com a inovação, a educação e a promoção da diversidade cultural e ambiental.

Imagens

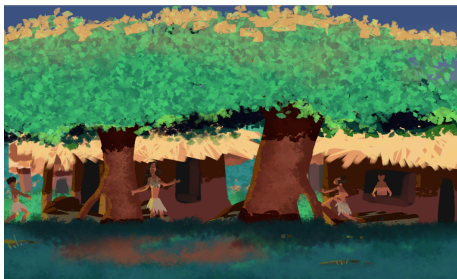


Figura 11: Esboços iniciais.



Figura 12: Esboço de capa



Figura 13: Esboço de personagens coadjuvantes.



Figura 14: Esboço da Haru.

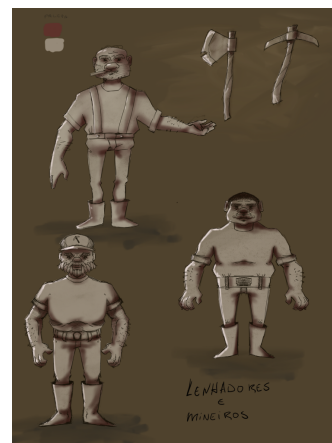


Figura 15: Esboço de personagens antagonistas.

Realização



Apoio





Figura 16: Esboço da capa do jogo.

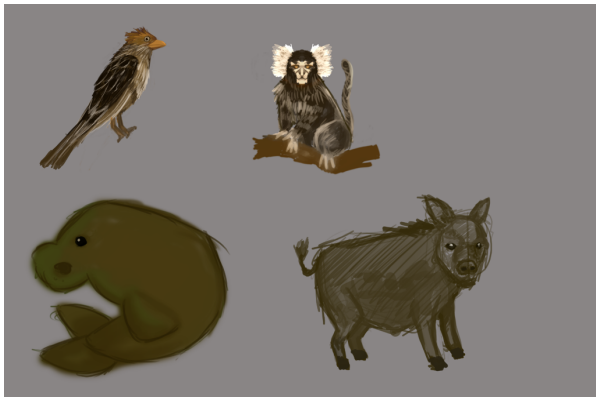


Figura 17: Esboço de animais.

GOTHELF, J.; SEIDEN, J. Lean UX. [s.l.] “O’Reilly Media, Inc.”, 2021.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008. KAFKA, Franz

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LEITE, Serafim, S. I. “Ilhéus”. In: História da Companhia de Jesus no Brasil: Da Baía ao nordeste: estabelecimentos e assuntos locais. Tomo V. Lisboa, Rio de Janeiro: Livraria Portugália/Civilização Brasileira, 1945. Capítulo X, pp. 216-226.

RIBEIRO, Eduardo Rivail. O marcador de posse alienável em Kariri : um morfema macro-jê revisitado. Rev. Liames, Campinas : Unicamp, n. 2, p. 31-48, 2002.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo. [s.l.] Editora Blucher, 2012.

SCHELL, Jesse. A arte de game design: O livro original. Rio de Janeiro: Campus, 2010. SCHUYTEMA, Paul.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual / Robin Williams | tradução Laura Karin Gillon |-- São Paulo: Callis, 1995.

Referências

AGOSTINHO, Pedro. “Identificação Étnica dos Pataxó de Barra Velha, Bahia”. In: Memorian Antônio Jorge Dias. Vol. II. Lisboa: Instituto de Alta Cultura – Junta de Investigações Científicas do Ultramar. 1974, pp. 393-400

BOOKS, Bitmap. The Art of Point-and-Click Adventure Games. Bitmap Books; Revised edição (14 agosto 2020).

CASTRO, Maria Soledad Maroca de. A Reserva Pataxó da Jaqueira: o passado e o presente das tradições. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade de Brasília, Brasília, 2008. Dissertação (Mestrado).

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow : a psicologia do alto desempenho e da felicidade / Mihaly Csikszentmihalyi ; tradução Cássio de Arantes Leite. — 1ª ed. — Rio de Janeiro : Objetiva, 2020.

Realização



Apoio

