



<https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/748147>



**Programa de Pós-Graduação
em Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás**

Amazônia em Jogo

Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/748147>

Autores
Alessandro Silva de Oliveira
Jefferson Nogueira de Oliveira

Dados internacionais de catalogação na publicação (CIP)

O48a Oliveira, Jefferson Nogueira de.
Amazônia em Jogo. / Jefferson Nogueira de Oliveira,
Alessandro Silva Oliveira. - 2024.
[21] f.; il. col.

Produto Técnico/Tecnológico (Mestrado) – IFG –
Câmpus Anápolis, Programa de Pós-Graduação em
Educação Profissional e Tecnológica, 2024.

1. Videogame. 2. ProfEPT. 3. educação ambiental
crítica. 4. lúdico.. 5. Produto Técnico/Tecnológico – jogo.
I. Oliveira , Alessandro Silva.
II. Título.

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária – Claudineia Pereira de Abreu
IFG - Campus Anápolis.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese | <input type="checkbox"/> Artigo Científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input type="checkbox"/> TCC - Graduação | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input checked="" type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional - Tipo: PPT1 | |

Nome Completo do Autor: Jefferson Nogueira de Oliveira
Matrícula: 20221060150097
Título do Trabalho: Amazônia em Jogo

Autorização - Marque uma das opções

- Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
- Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data 31/12/2024 (Embargo);
- Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- O documento está sujeito a registro de patente.
 O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
 Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Título:	Amazônia em Jogo
Título Alternativo:	Amazon in Game
Título da dissertação/tese o qual o produto está vinculado:	Os dilemas socioambientais na amazônia no período do (des)governo bolsonaro através de um videogame como recurso educativo
Página do produto ()	https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/748147

INSTITUIÇÃO

Nome da Instituição por Extenso: *	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Sigla da Instituição:*	IFG
Câmpus: *	Anápolis
Nome(s) do(s) Programa(s):*	Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica
Área de Concentração:	Educação Profissional e Tecnológica
Local:*	Anápolis, GO
País:*	Brasil
Idioma:*	Português

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Tipo de Produto Técnico-Tecnológico:	(X) PTT1 - Material didático/instrucional () PTT2 - Curso de formação profissional () PTT3 - Tecnologia social () PTT4 - Software/Aplicativo () PTT5 - Evento Organizado () PTT6 - Relatório Técnico () PTT7 - Acervo () PTT8 - Produto de Comunicação () PTT9 - Manual/Protocolo () PTT10 - Carta, Mapa ou Similar () Outro
Formato do Produto: *	Jogo
URL do Produto:	https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/748147
Sistema Operacional:	GNU/Linux (Debian [Wine]); Windows

Palavras-Chave: *	Videogame; Educação Ambiental Crítica; Lúdico; ProfEP
Áreas de conhecimento de acordo	Práticas Educativas em Educação Profissional e

com tabela do CNPq: *	Tecnológica
Descrição: *	Amazônia em Jogo é uma experiência digital imersiva em 3D que desafia os jogadores a navegar pelos complexos dilemas socioambientais da Amazônia. Dividido em três categorias principais - Degradação Ambiental, Avanço Neoliberal e Periferização da Vida - este jogo de sobrevivência em ambiente simulado oferece uma perspectiva em primeira pessoa do ecossistema amazônico e de suas intrincadas questões.
Abstract:	Amazônia em Jogo is a 3D immersive digital experience that challenges players to navigate through the complex socio-environmental dilemmas of the Amazon. Divided into three main categories - Environmental Degradation, Neoliberal Advancement, and Peripheralization of Life - this survival game in a simulated environment offers a first-person perspective of the Amazon ecosystem and its intricate issues.
Agências de Fomento:	
Citação: *	OLIVEIRA, Jefferson Nogueira de; OLIVEIRA, Alessandro Silva de. Amazônia em Jogo. [S.l.]: itch.io, [2024]. Disponível em: https://profjefferson.itch.io/amazon-in-game . Acesso em: 25 de jan. 2024.

APÊNDICE A – O JOGO

Amazônia em Jogo é uma experiência digital imersiva em 3D em formato de jogo pedagógico que desafia os jogadores a navegar pelos complexos dilemas socioambientais da Amazônia. Dividido em três categorias principais - Degradação Ambiental, Avanço Neoliberal e Periferização da Vida - este jogo de sobrevivência em ambiente simulado oferece uma perspectiva em primeira pessoa do ecossistema amazônico e de suas intrincadas questões.

Em "Amazônia em Jogo", sua sobrevivência depende da capacidade de gerenciar recursos vitais, enfrentando desafios reais como doenças (incluindo a COVID-19), fome e sede. A cada decisão tomada, os jogadores sentem o impacto direto de suas ações no ambiente e nas comunidades locais, refletindo as consequências da exploração desenfreada e da negligência ambiental.

O jogo se destaca por seu realismo e detalhamento, rodando em rede local e apresentando uma dublagem autêntica em português brasileiro, que enriquece a experiência e aproxima o jogador da realidade amazônica. Através de diálogos interativos com personagens não jogáveis (NPCs), os jogadores são instigados a explorar o mapa em busca de soluções para os dilemas apresentados, levando a diferentes desfechos baseados nas escolhas feitas.

"Amazônia em Jogo" não é apenas um jogo de entretenimento; é uma ferramenta educativa que visa sensibilizar e informar sobre a importância da preservação ambiental, a sustentabilidade e os direitos das comunidades indígenas. Através de uma narrativa envolvente e gameplay desafiador, os jogadores são convidados a refletir sobre as implicações de suas ações no mundo real e a importância de proteger um dos biomas mais vitais e ameaçados do planeta.

Prepare-se para mergulhar na majestosa e desafiadora Amazônia. "Amazônia em Jogo" aguarda por heróis dispostos a enfrentar seus dilemas e contribuir para um futuro mais sustentável.

Amazônia em Jogo by Oliveira, Jefferson Nogueira de.; Oliveira, Alessandro Silve de. is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

Uma seleção de vídeos, disponível no YouTube®, oferece uma visão sobre parte do processo de desenvolvimento, acessível pelo link:

https://www.youtube.com/watch?v=jk4sLhmfLVw&list=PLYjIn_mWMWB8C9E4wRyXbbffqVd_VX_kW&ab_channel=J%25ffGameDev

Adicionalmente, o trailer oficial do jogo encontra-se no seguinte endereço: <https://youtu.be/WgsfNUzeGoo?si=-FqgihHMARJVdE6P>, podendo este e o próprio jogo receber atualizações futuras para novos sistemas operacionais, smartphones e para uma otimização que visa torná-lo mais leve através da redução de polígonos sem comprometer a qualidade geral do produto. Por fim uma breve partida de jogo para as pessoas que não sintam entusiasmo em jogar Amazônia em Jogo:

APÊNDICE B – DINÂMICA DO JOGO

- i. Espaço Tridimensional: A movimentação em três dimensões permite uma exploração detalhada e uma conexão mais profunda com o ambiente do jogo.
- ii. Curiosidade e Descoberta: Incentiva os jogadores a investigarem e descobrirem, guiados pela interação com NPCs, como Iracema, que oferece orientações visuais e conceituais.
- iii. Interação Social: Fundamental para o progresso no jogo, a interação com NPCs, como Baru e o cacique Hawakati, desdobra os dilemas socioambientais e orienta na coleta de recursos básicos.
- iv. Multijogador em Rede Local: Promove a colaboração entre jogadores para enfrentar desafios de movimentação e solucionar problemas conjuntamente.
- v. Custo da Movimentação e Necessidades Básicas: Introduce o conceito de gestão de recursos, como água e comida, para simular desafios de sobrevivência.
- vi. Responsabilidade Pessoal e Saúde: Reflete sobre as consequências do uso de máscaras, trazendo paralelos com a pandemia de Covid-19 e enfatizando a importância das decisões pessoais na saúde do avatar.
- vii. O mapa: desenho do mapa foi inspirado em ambientes reais da Amazônia, mas possui aspectos lúdicos para que fosse possível a construção da imersão lúdica. Existe diferenças de cores, separação de ambientes entre norte, sul, leste e oeste. Sol fixo para facilitar a navegação. O universo é rico, pode ser infectado com doenças como COVID-19, ou desastre naturais como incêndios florestais dinâmicos capazes de consumir o ambiente.

Dinâmicas Pedagógicas:

A ênfase no diálogo como meio de resolução de conflitos e desafios é uma característica distintiva do jogo, evitando a violência e fomentando uma abordagem reflexiva e educativa. As missões, cuidadosamente desenhadas para refletir as categorias emergentes da pesquisa, desde a degradação ambiental até as consequências do avanço neoliberal e a periféricização da vida, visam informar e sensibilizar os jogadores sobre os dilemas socioambientais.

Implementação do impacto educativo:

“Amazônia em Jogo” se destaca como um produto educacional que transcende a transmissão tradicional de conhecimento, propondo um engajamento ativo com temas críticos através de um formato lúdico e interativo. Este subcapítulo demonstra que o objetivo de materializar um videogame como recurso educativo foi alcançado, com “Amazônia em Jogo” servindo como um catalisador para a conscientização e a reflexão sobre as questões socioambientais da Amazônia. A incorporação das categorias emergentes nas missões do jogo evidencia a conexão direta entre a análise das notícias e a criação de um ambiente de aprendizado dinâmico, capaz de inspirar ação e mudança em relação aos desafios enfrentados pela região.

Nas seções subsequentes, será detalhado como cada missão reflete os temas emergentes identificados na análise de conteúdo e abordará o design e os objetivos pedagógicos por trás delas, demonstrando o potencial do jogo para promover uma compreensão mais profunda e encorajar ações conscientes em relação aos dilemas socioambientais da região. Esta discussão não somente compartilhará os aspectos práticos do desenvolvimento do jogo, mas também refletirá sobre o impacto educacional de “Amazônia em Jogo” como recurso didático inovador no contexto da Educação Ambiental Crítica.

APÊNDICE C – MISSÕES DO JOGO

A categorização das notícias facilitou uma conexão intrínseca entre o tema da pesquisa e o objetivo de desenvolver um RPG que aborde os dilemas socioambientais da Amazônia. A necessidade de uma imersão mais profunda, percebida durante a análise, motivou a transição do projeto de um ambiente 2D para 3D, ampliando a capacidade de engajamento e conexão com os temas abordados. Além disso, a inclusão de diálogos falados, acessíveis através do VoiceLab®, expandiu a acessibilidade do jogo, permitindo que um espectro mais amplo de jogadores se envolvesse com o conteúdo.

A ênfase no jogo reside na conexão emocional, um elemento chave para um RPG pedagógico. Abandonando a violência, “Amazônia em Jogo” prioriza o diálogo como meio de enfrentar dilemas e desafios, refletindo sentimento de revolta e impotência diante das complexidades dos problemas ambientais. O ciclo de jogo — dialogar, explorar, manter-se abastecido, repetir — visa não apenas informar, mas formar os estudantes sobre as realidades socioambientais da Amazônia.

DEGRADAÇÃO AMBIENTAL

Missão: “Raízes Profundas”

Confronta o desafio da mineração ilegal que envenena e assoreia os rios, derruba árvores e provoca queimadas. O principal NPC conectado a esta missão é o Eduardo.

Missão: “Chamas da Destruição”

Foca na prevenção de incêndios na Amazônia, incentivando a investigação e a conscientização comunitária para preservar áreas de floresta. Principal NPC conectado a esta missão é o Carlos.

AVANÇO NEOLIBERAL

Missão “Correntes Invisíveis”

Aborda o impacto de políticas corruptas, utilizando a diplomacia e a denúncia como recurso pedagógico de mudança, introduzindo interações com NPC, Sales, que simbolizam o avanço da boiada.

PERIFERICARIZAÇÃO DA VIDA

Missão: “Terra dos Esquecidos”

Auxilia comunidades indígenas a reivindicar terras ancestrais e direitos humanitários, por meio da conexão com os dilemas de outras missões a situação da indígena Jupira é um estado grave de desnutrição.

Missão: “Sussurros na Floresta”

Combate a desinformação sobre a Amazônia, desafiando os jogadores a identificar e corrigir narrativas falsas. Principal NPC é o indígena Apoena, que pesca em rios contaminados sem se dar conta disto. É preciso ficar de olho no celular do avatar do jogo e se manter informado a partir de fontes confiáveis.

MISSÕES EMERGENTES

Missão: “Ecos da Amazônia Legal”

Promove o entendimento de proteger os direitos legais da Amazônia. Investiga os dilemas, se conseguir resolver outra missão que é a “Correntes Invisíveis”, poderá encontrar uma repórter, secreta, próximo ao protesto e fazer uma denúncia. O diálogo denota que os estudantes precisam se manter informados e pede para produzir um relatório sobre esses dilemas.

Missão: “Paisagens Escondidas”

Explorar e documentar as diversas paisagens da Amazônia, promovendo a conscientização. Focalizar a câmera em cachoeiras ou animais, como araras ou botos cor-de-rosa. Muito difícil de completar, pois os animais estão em movimento.

APÊNDICE D – CENAS DO JOGO

Figura 4 – Indigenista



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 5 – Apoena



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 6 – Smartphone e notícias sobre a Amazônia



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 7 – Transição entre área preservada, e degradada



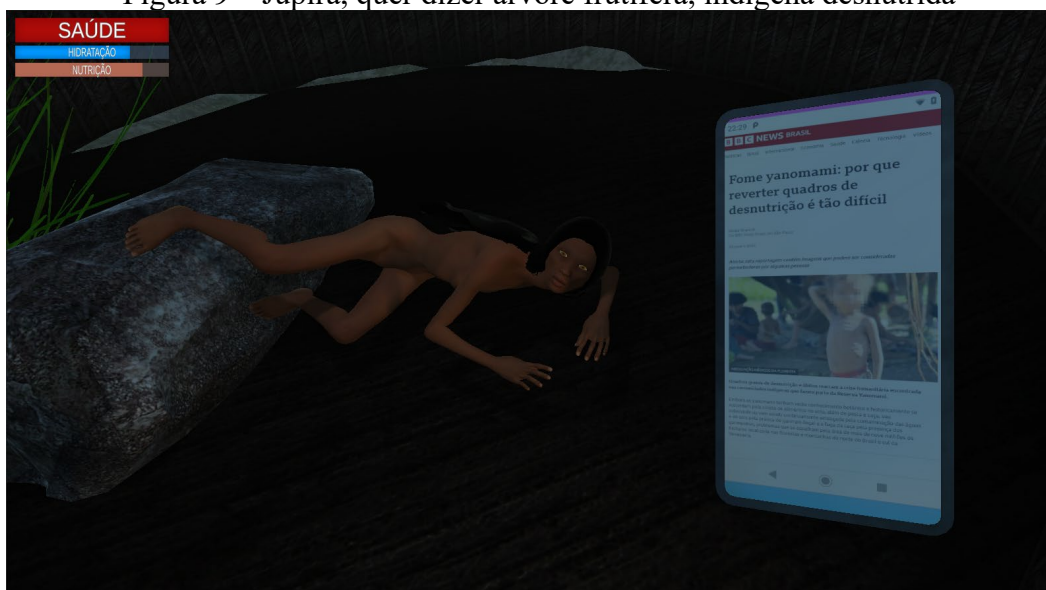
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 8 – Iara, criança indígena doente devido à mineração



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 9 – Jupira, quer dizer árvore frutífera, indígena desnutrida



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 10 – Área da floresta que pode incendiar



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 11 – Carlos, incendiador inconsciente.



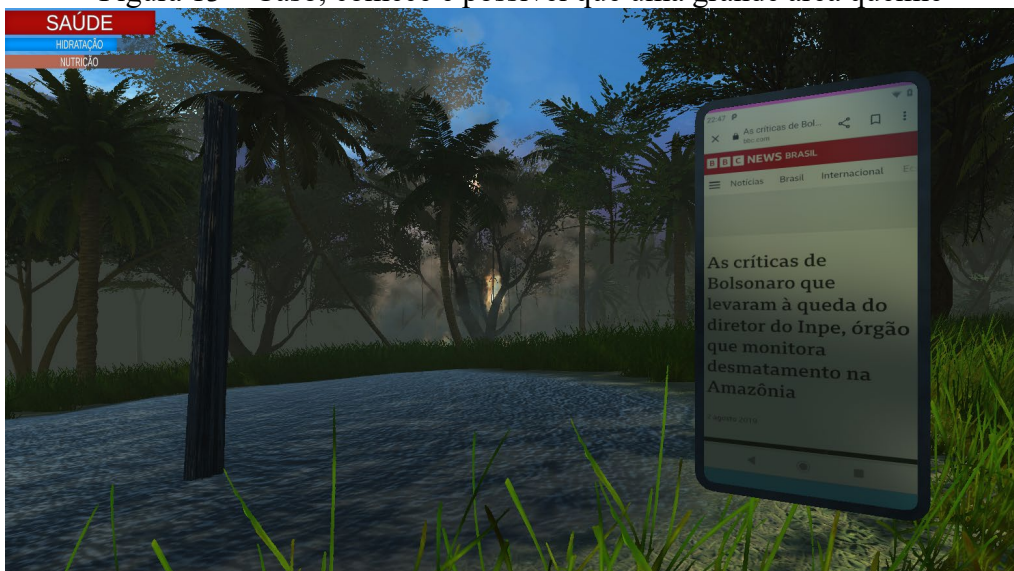
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 12 – Área da floresta incendiando.



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 13 – Caso, comece é possível que uma grande área queime



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 14 – Cachoeira, faz parte das paisagens escondidas



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 15 – Apoiadores do presidente Mito



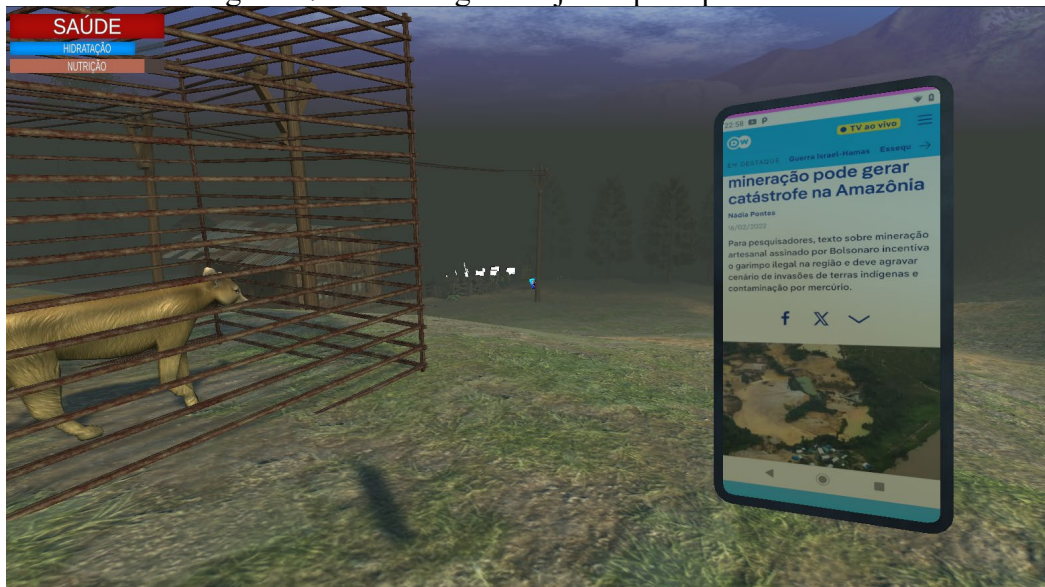
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 16 – Presidente Mito, e suas frases abjetas



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 17 – Área degradada e já ocupada por invasores



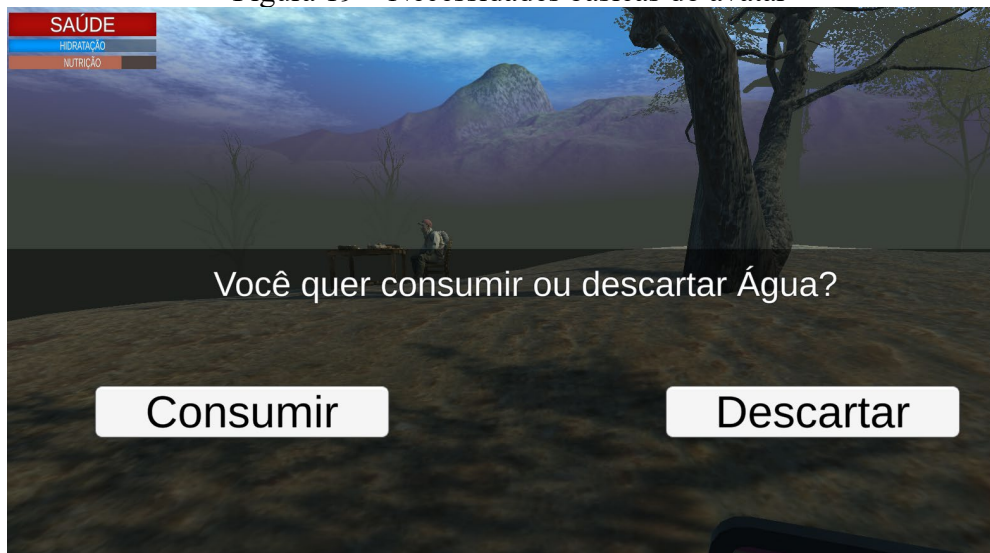
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 18 – Lenhador



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 19 – Necessidades básicas do avatar



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 20 – Pessoas pobres e com baixa instrução sendo exploradas pela mineração ilegal



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 21 – Comercio onde mineradores e madeireiros se encontram com Richard



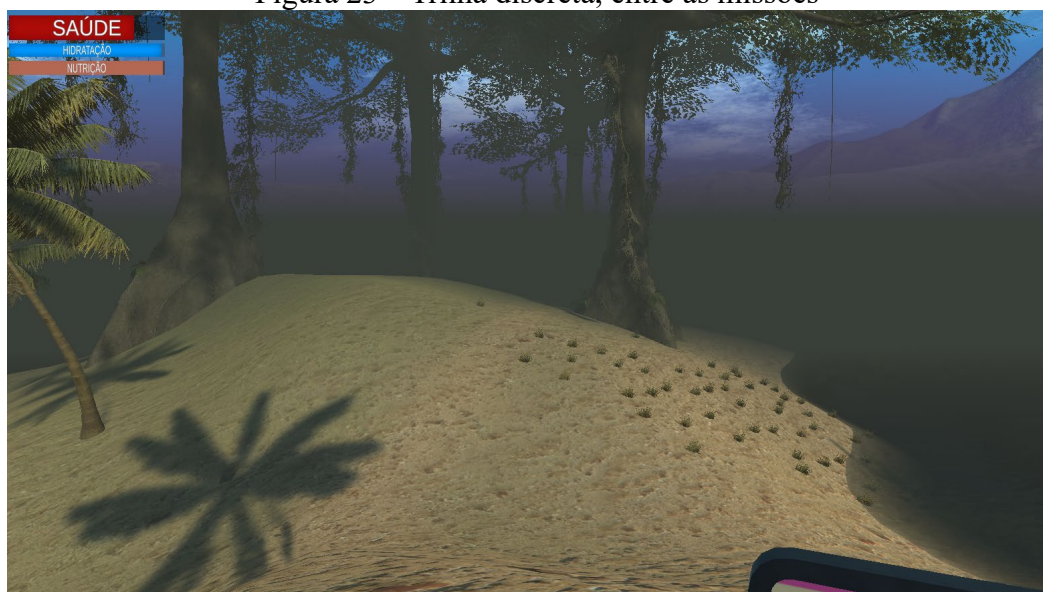
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 22 – Richard, um dos personagens que habilitam a missão final



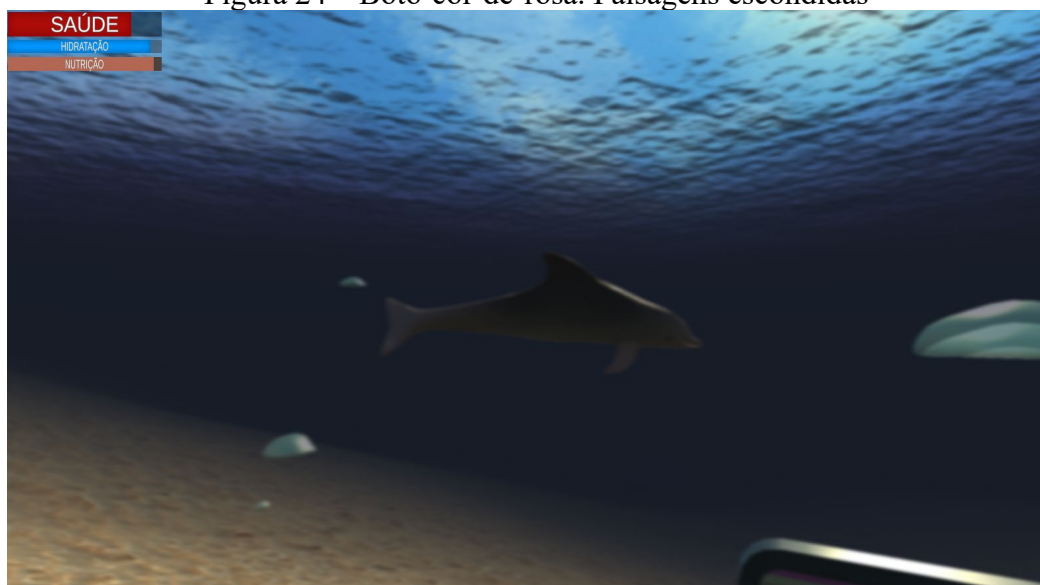
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 23 – Trilha discreta, entre as missões



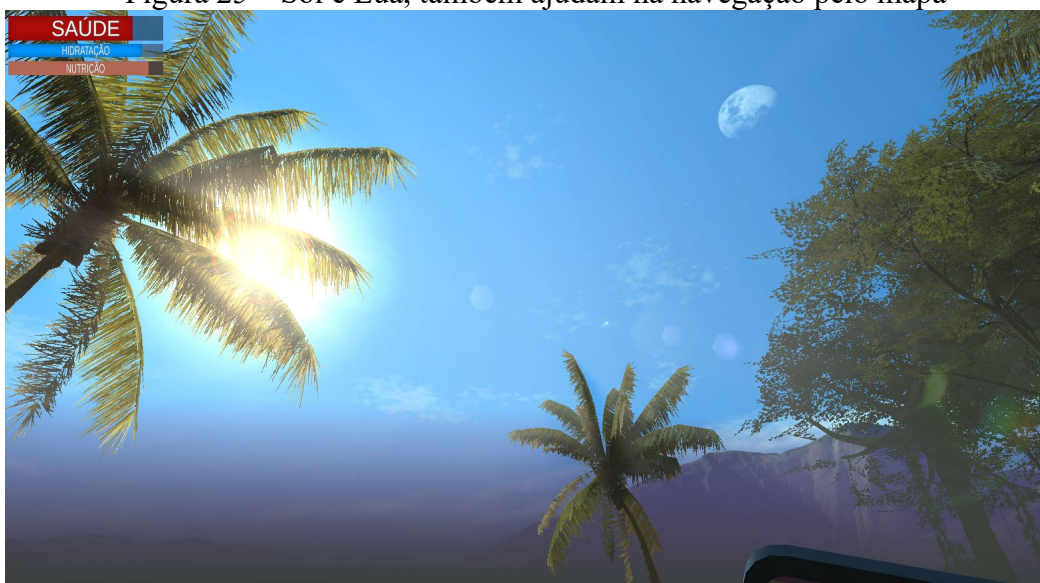
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 24 – Boto-cor-de-rosa. Paisagens escondidas



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 25 – Sol e Lua, também ajudam na navegação pelo mapa



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 26 – Baru, fornece as primeiras informações



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 27 – Hawakati, apresenta aos jogadores os dilemas ali sofridos



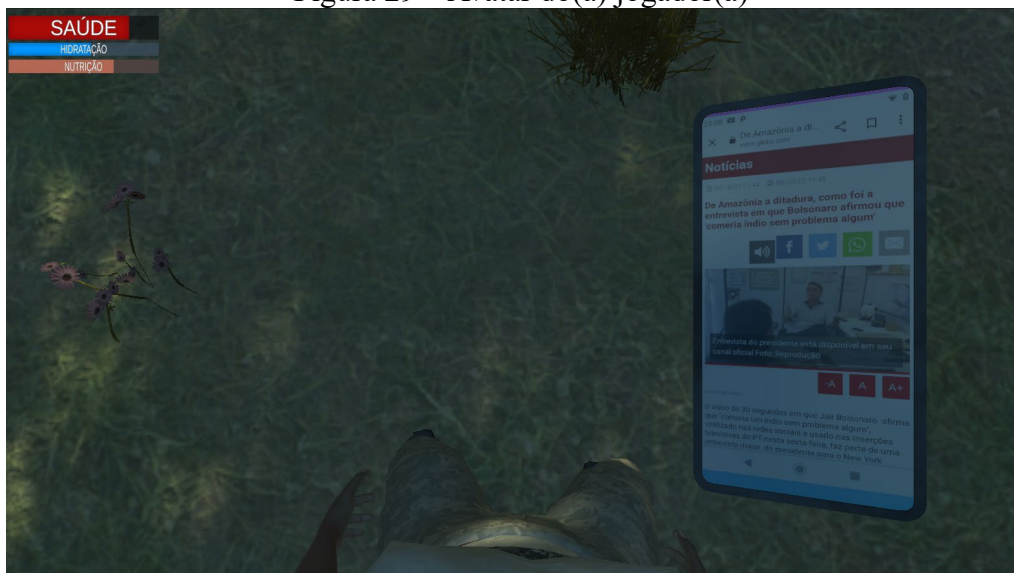
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 28 – Iracema, fornece boas dicas sobre a navegação



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 29 – Avatar do(a) jogador(a)



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 30 – Eduardo Minerador



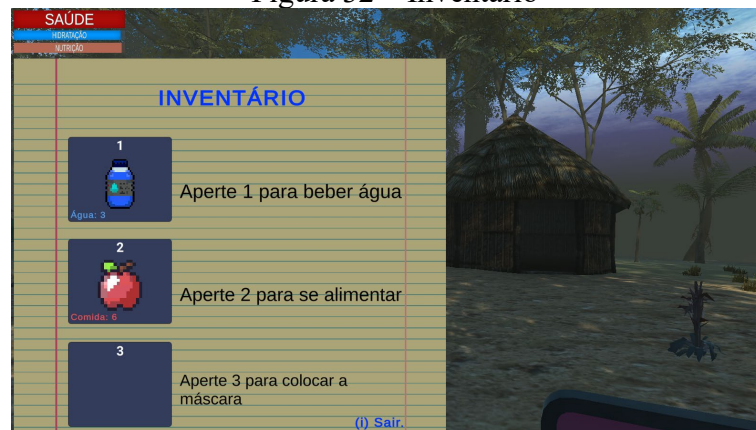
Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 31 – Lista de Missões.



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 32 – Inventário



Fonte: elaborado pelos autores.