

“Mistérios da Encantada”: um roteiro de game infantil construído a partir dos mitos da comunidade Jenipapo-Kanindé (CE)¹

Aline Rebouças Azevedo Soares²
Carmen Luisa Chaves Cavalcante³
Lizie Sancho Nascimento⁴

Universidade de Fortaleza – UNIFOR, Fortaleza, CE

RESUMO

“Mistérios da Encantada” é um roteiro de game infantil a ser incorporado ao MUVIC – Museu Virtual do Índio Cearense⁵. Tem como objetivo levar às crianças do Ensino Fundamental a cultura indígena dos jenipapo-kanindé – situada nas proximidades do município de Aquiraz-CE – através do lúdico. Optou-se pela concepção de um enredo com base nos conteúdos dos mitos desta comunidade, em virtude de as mitologias indígenas cearenses não serem muito conhecidas ou apresentadas em mídias digitais. Daí a importância de ressaltá-los, pois os mitos indígenas encontram-se, de modo geral, indissociáveis de suas culturas. Assim, “Mistérios da Encantada” consiste num roteiro de aventura com uma narrativa que apresenta uma adaptação de três das muitas histórias contadas pelos jenipapo-kanindé há muitas gerações por tradição oral.

Palavras-chave: games; mitos; cultura indígena; infância; educação.

1 INTRODUÇÃO

Há cerca de 30 anos a comunidade jenipapo-kanindé, situada nas proximidades do município de Aquiraz-CE, vem criando formas de resgate e afirmação de sua cultura. De acordo com Darcy Ribeiro (1996), trata-se de um povo indígena do tipo “integrado”:

(...) chegaram ao século XX ilhados em meio à população nacional, à cuja vida econômica se haviam incorporado como reserva de mão-de-obra ou como produtores especializados de certos artigos para comércio. Estavam confinados em parcelas do antigo território ou despojados de suas terras, perambulando de um lugar a outro, sempre escoraçados. (...) Pela simples observação direta, ou com apelo à memória, seria impossível reconstruir, ainda que palidamente, a antiga cultura. (...), poderiam passar despercebidos se eles próprios não estivessem certos de que constituíam

¹ Trabalho apresentado na XX Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação – Prêmio Expocom 2013.

² Bolsista de Iniciação Científica do MUVIC – Museu Virtual do Índio Cearense, pela Funcap – Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

³ Professora Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, coordenadora do MUVIC e orientadora deste trabalho.

⁴ Professora Especialista em Designer Gráfico pela Faculdade 7 de Setembro, Fortaleza-CE, coordenadora do G1000 – Grupo de Mídia Interativa da Unifor, o qual irá desenvolver o game, co-orientadora deste trabalho.

⁵ www.muvic.com.br

um povo e não guardassem uma espécie de lealdade a essa identidade étnica e se não fossem vistos pelos seus vizinhos como ‘índios’. Aparentemente, haviam percorrido todo o caminho da aculturação, mas para se assimilarem faltava alguma coisa imponderável – um passo apenas que não podiam dar. (RIBEIRO, 1996, p. 262,). (grifo do autor).

Sousa (2001), por sua vez, propõe três aspectos para a categorização dos jenipapanindé como índios: 1. vivem num lugar que sempre foi dos índios; 2. seus ascendentes são índios e 3. são considerados pelos “de fora” como índios. In suma, “(...) A expressão da pertença entre esses índios pode, assim, ter seus fundamentos classificados na *localidade*, *ancestralidade* e pela *atribuição externa*”. (SOUSA, 2001, p. 09). (grifos do autor).

O MUVIC – Museu Virtual do Índio Cearense foi implantado em um contexto onde pesquisas acadêmicas desenvolvidas acerca de temáticas que envolvem comunidades indígenas cearenses encontravam-se dispersas e pouco acessíveis. Além de constituir-se num portal que agrega dados da cultura indígena cearense (trabalhos científicos, ensaios fotográficos, vídeos, etc.), o MUVIC objetiva o fomento da discussão sobre a diversidade cultural em escolas públicas e privadas do Ensino Fundamental e Médio no Ceará.

O site veicula a integração de pesquisadores de áreas afins, ao passo que reúne suas publicações em local de fácil acesso; consiste em fonte de consulta para estudantes do Ensino Fundamental, Médio e Superior; fomenta a discussão crítica acerca da diversidade cultural de nosso estado e, em consequência, a disseminação de problemáticas enfrentadas por essas etnias, como a ressignificação de sua memória cultural.

Acreditamos que uma forma atrativa e eficaz de mostrar às crianças do Ensino Fundamental os muitos conteúdos que permeiam as culturas indígenas cearenses é a disponibilização de games online em nosso portal. Portanto, “Mistérios da Encantada” é um roteiro de game infantil de aventura voltado a crianças de 7 a 9 anos, com proposta socioeducativa. O enredo foi criado a partir de três mitos⁶ dos jenipapanindé, adaptados numa jornada a um mundo diferente, encantado e repleto de mistérios a serem desvendados.

Durante o jogo, a criança perceberá, por exemplo, a relação amistosa dos índios com a natureza e os animais; e que sua própria vida pode ser uma incrível e emocionante jornada rumo ao amadurecimento e formação intelectual e cidadã.

Alves (2008) critica a segmentação entre games educativos e os demais, considerados de entretenimento, pois é do interesse da criança que o jogo educativo seja

⁶ Utilizamos como referência a perspectiva de Eliade (1992) sobre uma definição de mitos. O autor apresenta o mito como sendo uma narrativa mágica que relata o princípio das coisas – dos elementos que compõem o grupo social que o conta e do seu próprio universo. O mito, assim, nos relata uma cosmogonia sobrenatural.

divertido. Já Sato e Cardoso (2008) ressaltam que um game é classificado como educativo quando tem a finalidade de propiciar o aprendizado de um conteúdo específico de forma lúdica. Portanto, podemos ter jogos educativos de RPG, aventura, estratégia, dentre outros.

Alves (2008) também expõe a falta de diálogo entre educadores e desenvolvedores de games como um problema cuja consequência é a produção de jogos que, apesar de focarem-se na finalidade educativa, deixam a desejar nos aspectos que trabalham a possibilidade de entretenimento:

Esse desencontro entre o que é pedagógico e aplicável em práticas escolares e as narrativas dos jogos (...) tem levado à produção de jogos com baixa qualidade que buscam enfatizar conteúdos curriculares, sem se preocupar com a interface, com a qualidade das imagens, jogabilidade e interatividade. (ALVES, 2008, p. 02)

Quando falamos de culturas indígenas, vale frisar que é comum presenciar um modo de vida intrinsecamente ligado aos seus mitos, relação que, em muitos casos, o passar do tempo não dissolve (pelo menos não de todo). Portanto, não é difícil encontrar comunidades indígenas brasileiras que ainda oram para os mesmos deuses de seus ancestrais e fidelizam a cosmogonia de rituais antigos, ainda que seus membros, em muitos casos, façam uso de recursos considerados próprios do “homem branco”, como computadores e roupas sintéticas, por exemplo. O que tem caráter primitivo⁷, portanto, não necessariamente extinguiu-se, ainda que incorporado a outras práticas mais específicas de tempos atuais.

Dessa forma, acredita-se que abordar culturas indígenas em games ressaltando seus mitos e a relação deles com a formação dessas culturas, dos modos de vida e de percepções da realidade próprios de cada etnia enriquece a sua compreensão, tendo em vista que nos mitos encontram-se não só a gênese dessas culturas, mas a de todo conhecimento humano.

2 OBJETIVO

Divulgar a cultura indígena da comunidade jenipapo-kanindé através de um game infantil de cunho socioeducativo, com base nos mitos dessa etnia – o qual poderá ser jogado online e gratuitamente, por meio do site do MUVIC –, contribuindo para o resgate e ressignificação de sua memória cultural, bem como sua afirmação étnica.

⁷ O termo “primitivo”, neste trabalho, designa aquilo que é primordial, primevo, que remete à ancestralidade humana.

O game resultante deste roteiro objetiva divulgação em escolas públicas e privadas do Ensino Fundamental para que, de forma lúdica, as crianças tenham contato com o modo de vida deste povo, principalmente no que concerne aos cuidados com a natureza.

3 JUSTIFICATIVA

A busca por games online educativos que abordem culturas indígenas brasileiras, realizada com intuito de estabelecer referenciais para elaboração do roteiro de “Mistérios da Encantada”, demonstrou que os mitos das etnias são abordados de forma superficial. Um exemplo são os jogos online do site PIB Mirim⁸, onde há destaque às práticas (pesca, artesanato, etc.), mas dissociadas do aspecto sagrado geralmente imbuído nelas.

As normas de conduta previstas nos mitos podem orientar práticas, de forma indireta e, dependendo do contexto, de forma direta. Como exemplo, em suas jornadas cotidianas, os Mbya⁹ adultos estão, quase sempre, acompanhados por jovens e crianças que observam suas atividades, aprendendo técnicas e outras práticas, através da imitação, de forma similar a um dos episódios do Mito dos Irmãos, onde Kuaray, o irmão mais velho, ensina a Jacy, o irmão caçula, técnicas como a da caça e da coleta (LITAIFF, 2004, p.10).

“Mistérios da Encantada” se propõe a colocar os mitos na “linha de frente” do game. É um convite à criança para conhecer o imaginário ancestral de um povo que contribuiu para a formação da cultura de nosso estado. Acreditamos que esta iniciativa pode também colaborar com o processo de ressignificação da cultura jenipapo-kanindé, ao disponibilizar um game online que apresenta uma narrativa baseada em antigas histórias consideradas por nós como mitos – tendo em vista que se tratam de narrativas mágicas (ELIADE, 1992). Apesar de apresentarem fortes traços de miscigenação (como a presença de um castelo no fundo da lagoa), essas histórias atravessaram gerações por meio da tradição oral desta etnia.

Campbell (1990) discorre sobre o que podemos extrair do mito para nossa vida:

A mitologia lhes ensina o que está por trás da literatura e das artes, ensina sobre a sua própria vida. É um assunto vasto, excitante, um alimento vital. A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da condição de solteiro para a de casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos. Todos têm a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo uma função responsável (CAMPBELL, 1990, p.25).

⁸ Povos Indígenas do Brasil – www.pibmirim.socioambiental.org

⁹ Mya-guarani é uma etnia indígena que habita a América do Sul. O trabalho de Litaiff (2008) aborda a comunidade que vive no litoral brasileiro.

“Mistérios da Encantada” pretende levar ao jogador a experiência de uma aventura mítica, uma jornada do herói que procura seguir alguns moldes daquelas jornadas sobre as quais Campbell (1990) discorre, que nos falam sobre a importância de enfrentarmos desafios e situações difíceis que se apresentam no caminho, para que possamos amadurecer e construir nosso lugar no mundo.

A narrativa de “Mistérios da Encantada” pode desdobrar-se em análises de diferentes níveis de compreensão, justamente por se basear em mitos. Segundo o Prof. Dr. Carlos Velazquez,¹⁰, o mito, em si, não traz significado; ele permite experiência e partilha de sentimentos. No entanto, podemos extrair dele múltiplas interpretações.

A criança do século XXI geralmente tem seus primeiros contatos com mídias digitais em casa, antes de frequentar a escola. A relação pode se tornar mais próxima naquelas que durante a faixa etária de 1 a 4 anos conviveram com irmãos mais velhos ou pais/responsáveis que gostam de games. Antes mesmo da consciência dessas crianças (ainda em formação) compreender os mecanismos do jogo eletrônico, ela teve oportunidade de experienciar o ato de jogar por meio de imitações nas quais já é possível serem identificadas interações que procuram assemelhar-se com as de seus familiares jogadores.

É entre as crianças pequenas, aquelas de até quatro anos, especialmente as que ainda não dominam plenamente a fala, que se torna mais explícita a capacidade semiótica infantil para lidar com as linguagens dos games e dos desenhos animados. Para superar as condições entrópicas em que se dá a sua comunicação com essas formas, elas se valem dos códigos com os quais já têm alguma familiaridade para mergulhar no discurso, como embalar o corpo no ritmo da trilha sonora da narrativa, dançando em frente a TV (...) (PEREIRA, 2005, p. 112).

Johnson (2005) *apud* Santana et al (2006) afirma que o game pode propiciar o que denominou “aprendizado colateral”: uma aprendizagem que ultrapassa a fronteira do conteúdo explicitado e reestrutura a forma de se aprender, pois ao jogar, o indivíduo aprende a pensar e a tomar decisões em torno da narrativa.

A narrativa (...) passa a ter uma importância muito grande para o estabelecimento deste tipo de aprendizagem na medida em que, se bem elaborada, possibilitará um engajamento do gamer com a ação, com os personagens e os ambientes do jogo de maneira que o interesse em conhecer e aprender para além do que já está descrito no roteiro seja real (SANTANA et al, 2006, p.07).

¹⁰ Roda de conversa “Mitologia, Arte e Psicologia Analítica”, ministrada pelo Prof. Dr. Carlos Velazques e pelo Prof. Ms. Farley Valentim em 10 de abril de 2013, no auditório da Livraria Cultura, em Fortaleza-CE.

Dessa forma, acreditamos que o game constitui uma mídia que pode ser utilizada por professores do Ensino Fundamental e Médio como instrumento de aprendizado em diversas áreas do currículo escolar, viabilizando com as crianças reflexões acerca dos elementos que compõem o jogo: narrativa, enredo, personagens, etc.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

“Mistérios da Encantada” foi concebido com base em, primeiramente, levantamento bibliográfico e pesquisa documental que abrangeram publicações acerca de: aspectos culturais dos games – Pereira (2005); mitos – Joseph Campbell (1990) e Eliade (1992), dentre outros; infância – Pereira (2005) e mitos dos jenipapo-kanindé – Sousa (2001). Houve também uma visita à comunidade em novembro de 2012.

Foram selecionadas três das muitas histórias contadas durante gerações e registradas por Sousa (2001) através de depoimento dos jenipapo-kanindé:

- a) O encantamento da lagoa: havia um tempo em que a lagoa era repleta de cobras que não deixavam os índios pescarem ou plantarem nos arredores, até que um grupo de missionários estava de passagem e seu líder proferiu uma oração que aprisionou as cobras no fundo da lagoa. A partir de então, os índios puderam fazer uso dela com tranquilidade e espalhou-se a história de que a lagoa foi encantada, dando origem ao nome como hoje é conhecida: lagoa encantada.
- b) A cobra dos olhos de fogo: uma cobra de olhos fogo costuma ser vista à noite, nadando pela lagoa, por diversos integrantes da comunidade;
- c) A viagem do índio com a Mãe D’Água: um índio acidentalmente atingiu com seu arpão o pai da Mãe D’Água, pensando ser um peixe. Ela emerge na superfície da lagoa e leva o índio até as profundezas para que ele tire o arpão que ficou preso em suas costas. Após retirar o arpão, Mãe D’Água o convida a ficar no reino, que é muito bonito: tem um castelo dourado e um pomar cheio de árvores frutíferas, cujas frutas ele não deve tocar, pois não poderá voltar para sua casa. O índio recusa o convite e, assim, ela o leva de volta à superfície da lagoa.

Foi possível identificar no mito do índio que encontrou a Mãe D’Água elementos que nos remetem à “jornada do herói” (CAMPBELL, 1990), pois temos um personagem inserido em seu contexto natural que, acidentalmente, encontra o sobrenatural: a Mãe D’Água lhe convoca a regenerar um ato que, mesmo cometido com inocência, acarretou

sérias consequências – o peixe-rei foi gravemente ferido. No intuito de redimir seu erro, o índio realiza uma travessia e conhece um novo mundo.

A adaptação dessas três histórias na constituição do enredo da narrativa visa à apresentação de uma jornada que remete ao princípio de um universo tal como é conhecido pelos jenipapo-kanindé, além de lançar um desafio que precisa ser assumido, dando-se início a uma jornada por um mundo estranho ao personagem.

Foi utilizado como referencial de elaboração do roteiro o modelo intitulado “Documento de Design de Game” (do inglês, GDD – *Game Design Document*)¹¹, que nos fornece uma estrutura que permite a discussão de certos elementos e dinâmicas do game com a equipe de desenvolvimento.

O GDD é considerado por Schuytema (2008) uma “planta baixa” do game, que contém informações básicas com as quais a equipe de desenvolvimento trabalha e que permite o diálogo sobre alternativas que melhor correspondam à proposta do jogo.

O documento de design do game é o coração e a alma de todos os documentos que giram em torno de um game em desenvolvimento. É o verdadeiro documento de planta baixa, e seu objetivo é ilustrar como se deve jogá-lo e apresentar uma descrição abrangente de todos os aspectos, para que a equipe de desenvolvimento possa, de fato, criar o game. (SCHUYTEMA, 2008, p.100).

Nepomuceno (2012) também considera o roteiro de game como um documento coletivo, tendo em vista que profissionais de qualificações diversas irão trabalhar a partir dele e que, eventualmente, será modificado para atender a alguma demanda da equipe.

Assim, o roteirista tem o desafio de criar narrativas envolventes e interativas, que possam funcionar com a mecânica definida pelo designer de game, nunca se esquecendo que o roteiro vai passar por uma vasta gama de profissionais, cada um na sua área, sabendo que sempre que necessário será solicitado a ele que reescreva o roteiro todo ou partes do mesmo para que se adeque a uma ou outra necessidade da equipe (NEPOMUCENO, 2012, p.361).

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

“Mistérios da Encantada” é um roteiro de game infantil. Seu público-alvo contempla a faixa etária de sete a nove anos. É considerado do gênero de aventura, segundo classificação de Fullerton, Swain e Hoffman (2004) *apud* Sato e Cardoso (2008, p. 05):

¹¹ SCHUYTEMA, Paul. **Desing de Games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cenage Learning, 2008.

Jogos de aventura: enfatizam a exploração do mundo, a coleta de itens e as soluções de enigmas e quebra-cabeças e podem combinar elementos de ação. Estes jogos concentram-se no personagem, no entanto, diferentemente dos RPGs, seus personagens não são customizáveis e não há foco no desenvolvimento do personagem e os enigmas e desafios propostos pelo jogo não têm efeito de acumulação de experiência ou progresso do personagem. (FULLERTON, SWAIN e HOFFMAN, 2004 *apud* SATO e CARDOSO, 2008, p. 05).

O game tem início depois que o índio retira o arpão do peixe-rei, o qual lhe incumbirá de ir até o abismo-prisão das cobras de olhos de fogo para roubar-lhes o cristal de fogo. O jogador terá que atravessar cinco níveis. Juntos, eles compõem o caminho que o jogador/personagem deve percorrer para chegar até o abismo-prisão das cobras de olhos de fogo, partindo do pomar do reino submerso.

Os níveis apresentam oportunidades de fortalecimento ao índio, de modo a prepará-lo ao seu maior desafio: entrar no abismo-prisão das cobras de olhos de fogo, enfrentar a cobra-chefe e roubar o cristal de fogo. Segue uma descrição dos cinco níveis:

1º nível – orientado pela Mãe D'água, ele irá prevenir-se contra possíveis ferimentos: vai até o pomar para colher folhas douradas curativas de cajueiro que estão caindo, entre outras folhas e cajus, mas não poderá colher os cajus. Para cada um que vir a pegar, perderá uma folha dourada. Terá alguns minutos para colher no mínimo dez destas folhas. Após a conclusão deste nível, surge seu guia, enviado pelo rei – o Sr. Caramujo.

2º nível – é preciso pegar quinze conchas luminosas, pois o caminho ficará muito escuro à medida que se aproximarem do abismo. Após instruí-lo sobre como pegá-las, o Sr. Caramujo se transforma em um amuleto em forma de concha, preso a um cordão, o qual o índio deve colocar em volta do pescoço. A voz do Sr. Caramujo pode ser ouvida, saindo da concha. O índio irá combinar no painel de puzzles três ou mais conchas da mesma cor. Cada combinação forma uma concha luminosa.

3º nível – trata-se de um desafio secundário. O jogador/personagem poderá optar por ajudar uma tartaruginha perdida a encontrar suas irmãs, desviando-se bastante do caminho (seguindo um labirinto), ou seguir adiante. É um teste de caráter, portanto, se aceitá-lo, o jogador ganhará um bônus.

4º nível – o jogador/personagem precisa encontrar o único objeto capaz de quebrar o invólucro que protege o cristal de fogo. Trata-se de um antigo maracá¹² forjado de conchas

¹² Chocalho indígena utilizado em rituais dos mais diversos tipos, desde cerimônias de casamento à preparação espiritual para uma guerra. O som do maracá costuma marcar o ritmo do canto e da dança dos índios.

que está escondido no meio de uma trilha repleta de anêmonas. Será preciso cuidado para não tocá-las, pois são tóxicas e o farão perder pontos de vida.

5º nível – tem início na entrada do abismo/prisão. As cobras estão dormindo, dispostas em forma de labirinto. O cristal de fogo está em algum lugar, no meio delas. O jogador/personagem precisa encontrar o caminho certo até o cristal, pelo labirinto, sem encostar nas cobras ou será envenenado. Caso morra, só poderá reiniciar o jogo a partir do 5º nível se tiver pelo menos uma vida extra. Do contrário, voltará ao 1º nível.

Depois de atravessar o labirinto de cobras, o índio irá enfrentar a cobra-mestre. O Sr. Caramujo anuncia que o ele deve enfrentá-la sozinho. O amuleto deve ser retirado e colocado sobre uma rocha. O índio deve cantar e dançar ao som do maracá para encantar a cobra, que, subjugada, se transforma numa lança exótica a qual ele irá usar para quebrar o invólucro. Ao obter o cristal, o Sr. Caramujo toma sua forma anterior e parabeniza o novo herói da lagoa encantada.

Caso precise recomeçar o jogo do início por ser derrotado no abismo, a morte do personagem implicará num processo de esquecimento da jornada. No entanto, voltará com uma ou mais cicatrizes provenientes do 5º nível e terá reminiscências ao passar novamente pelos níveis, adquirindo, assim, um fator de experiência que irá facilitar a nova jornada.

6 CONSIDERAÇÕES

O game é uma mídia que pode tornar-se uma ferramenta importante no aprendizado. Os mitos indígenas cearenses, por sua vez, dispõem de narrativas cujo material, se trabalhado de acordo com as demandas de elaboração de roteiros de games, podem constituir-se em referências para o desenvolvimento de games aptos a atenderem tanto os requisitos da finalidade educativa como os do entretenimento.

A estrutura de roteiro do GDD, utilizada na concepção deste trabalho, possibilitou a criação de um roteiro com o qual a equipe de desenvolvimento terá flexibilidade em trabalhar, acrescentado ou modificando dados conforme necessário.

Elaborar o roteiro de “Mistérios da Encantada” tornou possível aos envolvidos a formação de conhecimento acerca da cultura dos jenipapo-kanindé. Acreditamos que ele poderá contribuir significativamente para sua disseminação e afirmação étnica, bem como para a formação cidadã de crianças do Ensino Fundamental.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Lynn. **Relações entre jogos digitais e aprendizagem**: delineando percurso. Universidade do Estado da Bahia - UNEB: Salvador, BA, 2008. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/6030abd204.pdf>. Acesso em: 12 abril 2013.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- ELIADE, Mircea. **Mito do eterno retorno**. São Paulo: Mercuryo, 1992.
- JUNG, Carl. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1964.
- LITAIFF, Aldo. **Os filhos do Sol**: mitos e práticas dos índios mbya-guarani do litoral brasileiro. Tellus, Campo Grande, UCDB, ano, v. 4, p. 15-30, 2004. Disponível em: <ftp://neppi.ucdb.br/pub/tellus/tellus6/TL6_Aldo_Litaiff.pdf>. Acesso em: outubro 2012.
- NEPOMUCENO, Tayná. **Narrativa e formatação em roteiros de jogos eletrônicos**. Pelotas-RS: Universidade Federal de Pelotas-UFPEL, 2012. Disponível em: <http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/o_processo02/nepomuceno.pdf>. Acesso em: outubro 2012.
- PEREIRA, M. F. **“Porcarias”, inteligência, cultura**: semioses da ecologia da comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase nos games e nos desenhos animados. (Doutorado em comunicação e semiótica). São Paulo: PUC-SP, 2005.
- RIBEIRO, Darcy. **Os índios e a civilização**: a integração das populações indígenas no Brasil moderno. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- SANTANA, Camila et al. **Triade**: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico. Anais do VI SBGames, v. 7, 2006.
- SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO; Marcos Vinicius. **Além do gênero**: uma possibilidade para a classificação de jogos. Proceedings of SBGames, v. 8, 2008. Disponível em: <http://www.ddijogos.xpg.com.br/alem_do_genero_possibilidade_de_classificacao_dos_jogos.pdf>. Acesso em: 12 abril 2013.
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- SOUSA, Saraiva, K. C. **Identidade, cultura e interesses: a territorialidade dos Jenipapo-Kanindé do Ceará**. (Dissertação de Mestrado). Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2001.