

Preservação da História e Cultura de um Município da Amazônia Tocantina a partir de um Jogo 2D

Title: Preserving the History and Culture of a Municipality in the Tocantina Amazon from a 2D Game

Jaqueline G. Pereira¹, Charles D. F. Viana¹, Miguel A. R. Mocbel³, Fernanda M. Martins¹, Elton S. Siqueira¹, Carlos S. Portela¹, Ariel Feldman², Thais S. Oleastre²

¹Faculdade de Sistemas de Informação (FASI) – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Caixa Postal 68.400 — 000 -- Cametá -- PA -- Brazil

²Faculdade de História (FACHTO) – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Cametá -- PA -- Brazil

³Divisão de Tecnologia da Informação (DTI) – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Cametá -- PA -- Brazil

{jaque.ufp,charlesviana07,thaysoleastre}@gmail.com

{miguelangelo,miranda.ufpa,eltonss,csp,ariel}@ufpa.br

Abstract. *This paper describes the development of a 2D-themed game focused on the municipality of Cametá, located in the Amazon Tocantina region. The 2D perspective game, developed on the Construct 3 platform, introduces players to the history of iconic buildings and local culture. Upon completion, the game will be made available to the community, promoting awareness of Cametá's history and cultural landmarks.*

Keywords. *Games, Heritage, Tocantina Amazon, Culture, History.*

Resumo. *Este artigo apresenta o processo de desenvolvimento de um jogo em estilo 2D que busca preservar a história e a cultura do município de Cametá, na região da Amazônia Tocantina. O jogo, criado na plataforma Construct 3, oferece uma perspectiva regional ao introduzir o jogador aos edifícios emblemáticos e à rica cultura local. Após sua conclusão, o jogo será disponibilizado à comunidade, visando promover o conhecimento sobre a história e os marcos culturais de Cametá.*

Palavras-chave. *Jogos, Patrimônio, Amazônia Tocantina, Cultura, História.*

1. Introdução

Nas últimas décadas, observa-se um crescimento notável na indústria de jogos digitais, com 73,9% da população brasileira consumindo jogos digitais em 2024, um aumento de 3,8% em relação ao ano anterior, conforme pesquisa da Game Brasil [Game 2024]. Este avanço impacta significativamente várias áreas, incluindo a educação, onde o uso de jogos digitais tem facilitado experiências de aprendizado dinâmicas e inovadoras [Lemos et al. 2018].

Jogos focados em contextos históricos e culturais têm ganhado espaço, oferecendo aos jogadores a chance de mergulhar em narrativas que envolvem eventos significativos

e aspectos profundos das tradições locais. A integração de conteúdos históricos em jogos digitais contribui para uma abordagem educacional mais envolvente e interativa, reforçando a aprendizagem em sala de aula [Bianchessi e Mendes 2019].

Este artigo aborda o desenvolvimento de um jogo que enfatiza a riqueza histórica e cultural do município de Cametá, no estado do Pará. Com o objetivo de promover a conscientização sobre a importância da preservação do patrimônio cultural, o jogo destaca a história, a localização e as características dos monumentos emblemáticos de Cametá. Projetado para proporcionar uma experiência imersiva e participativa, o jogo é direcionado a estudantes, turistas e moradores interessados na herança histórica do município.

Além desta seção introdutória, a Seção 2 trata do Referencial Teórico, que discute sobre os aspectos Históricos-Culturais do Município de Cametá e Jogos digitais na Educação. Já a Seção 3 aborda o protótipo do Jogo Explorador Notável, que descreve o desenvolvimento e visão geral do jogo. Em seguida, na Seção 4, é feita uma avaliação do potencial do jogo por um professor e uma graduada em História, ambos do município de Cametá. Por fim, a Seção 5 apresenta as Considerações Finais, que aborda reflexões sobre o jogo e suas projeções futuras.

2. Referencial Teórico

2.1. Aspectos Históricos-Culturais do Município de Cametá

Cametá, uma das cidades mais antigas do Pará (389 anos), tem uma história rica que remonta aos tempos pré-coloniais, quando as terras eram habitadas pelos povos indígenas Camutás, relacionados à nação Tupinambá. Esta conexão indígena não apenas influenciou o nome da cidade, mas também permeia profundamente sua história e cultura [Neri 2016]. Originalmente chamada de Vila de Santa Cruz dos Camutás, a cidade foi fundada em 1635 e, posteriormente, renomeada como Vila Viçosa de Santa Cruz de Cametá pelo seu fundador, Feliciano Coelho de Carvalho, com São João Batista sendo escolhido como padroeiro.

Ao longo dos anos, Cametá adquiriu diversas denominações, como “Pérola do Tocantins” e “Terra dos Romualdos”, refletindo seu valor cultural e histórico. A alcunha de “Terra dos Notáveis” é um testemunho às contribuições significativas de seus cidadãos nas esferas musical, artística, literária e política, destacando-se figuras como Dom Romualdo Antônio de Seixas e Joaquim Maria Dias de Castro, o Mestre Cupijó, este último famoso pelo ritmo Siriá [Vulcão 2014]. A cidade é celebrada por suas festividades religiosas, ritmos e danças, grupos folclóricos e eventos carnavalescos, que evidenciam sua rica diversidade cultural.

Economicamente e politicamente proeminente nos períodos colonial e imperial, Cametá desenvolveu um patrimônio arquitetônico valioso, com casarões, sobrados e igrejas [Cabral 2017], como a São João Batista, apresentada na fotografia da Figura 1, que foi tombada pelo Departamento de Patrimônio do Estado do Pará em 2006.

A cidade possui uma relevância histórico-cultural indiscutível, sendo reconhecida como Patrimônio Histórico Nacional pela Lei n.º 7537, de 16 de setembro de 1986. No entanto, há um desafio contínuo de engajar a população local e os visitantes na valorização e preservação desse patrimônio, muitas vezes subestimado ou desconhecido.



Figura 1. Igreja Matriz de São João Batista

Nesse sentido, é importante desenvolver estratégias para divulgar a história e cultura local e incentivar mais pessoas à valorização dos patrimônios históricos do município de Cametá. Uma abordagem que pode ser desenvolvida é a partir do desenvolvimento e uso de jogos digitais.

2.2. Jogos Digitais na Educação

No contexto educacional, os *serious games*, conforme definidos por [Chen e Michael 2006], são jogos onde a educação predomina sobre o entretenimento. Esses jogos incorporam aspectos técnicos de entretenimento tradicional, mas se diferenciam ao integrar conteúdos educativos de forma a engajar o jogador. [Vasconcellos et al. 2017] ressaltam que, para que o conteúdo educativo seja efetivo, ele deve ser integrado em desafios e interações, e não apenas apresentado textualmente durante o jogo.

Existem muitos jogos digitais que focam em temas históricos e culturais, fornecendo aprendizado por meio da imersão em cenários ricos em narrativas. Por exemplo, “Amazon Legends: A saga de Nassor”, analisado por [Queiroz et al. 2023], destaca-se pela representatividade cultural em suas ambientações, repletas de lendas e mitos amazônicos, utilizando uma estética de pixel art desenvolvida em Python e Aseprite.

Outro exemplo é o jogo “Índio das Sombras”, desenvolvido por [Finger e Silva 2020], que se ambienta no Brasil pré-colonial e retrata conflitos entre indígenas e portugueses, desenvolvido na plataforma Unity. Este jogo pertence ao gênero de plataforma 2D. Além destes, “Cariocando”, de [Rodrigues et al. 2023], permite aos jogadores explorarem a história de edifícios emblemáticos do Rio de Janeiro, incentivando visitas reais e a realização de tarefas específicas para obter recompensas, promovendo assim uma conexão direta entre o jogo e o patrimônio histórico real.

Esses exemplos ilustram como os jogos digitais do gênero *serious games* podem ser ferramentas poderosas para o ensino de história e cultura, oferecendo experiências imersivas e interativas que estimulam o interesse e a aprendizagem sobre o patrimônio cultural e histórico de diferentes locais.

3. Jogo Explorador Notável

3.1. Game Concept

O jogo Explorador Notável tem como objetivo estimular o interesse e aprendizado dos estudantes cametaenses nos monumentos históricos e culturais da sua cidade, visando fomentar a conscientização sobre o patrimônio local e incentivar atitudes de preservação.

A temática selecionada para o jogo envolve a divulgação da história da cidade de Cametá a partir de seus monumentos e edifícios históricos, o que envolveu a mecânica de exploração como ponto central do desenvolvimento. Para isso, optou-se por representar o mapa de Cametá e seus pontos históricos em uma escala menor e que apresentasse semelhança às localizações originais.

Inspirado em jogos clássicos, o estilo pixel art foi adotado para o design do jogo enquanto que a perspectiva Top Down foi selecionada como modo de visualização do mapa. A partir disso, alguns pontos históricos de Cametá foram selecionados e recriados em versões 2D para compor a primeira versão do jogo. Atualmente o jogo está disponível para *Desktop* e se encontra em estágio beta.

3.2. Game Design

A implementação do jogo e suas mecânicas foi realizada na ferramenta de criação de jogos Construct 3. Os cenários foram criados a partir da técnica de mosaico de blocos (Tilemaps), na qual foi possível criar toda a base do mapa e alguns ambientes da cidade de Cametá, como as ruas, praças e o cais.

As mecânicas de jogo combinam exploração, quebra-cabeças e elementos narrativos, para educar os jogadores sobre o patrimônio histórico e cultural de Cametá. O design interativo incentiva o aprendizado ativo, permitindo que os jogadores descubram informações históricas por meio de tarefas e diálogos com personagens não jogáveis (NPCs) como Antônio, o historiador local.

O enredo envolve o protagonista chamado Pijó – derivado da palavra Cupijó, nome de um importante rio cametaense e do artista Mestre Cupijó –, um jovem curioso em explorar a história por trás dos monumentos e sítios históricos de Cametá. Ele encontra em Antônio, um historiador local, um guia e mentor que o ajuda a coletar informações para preservar a memória urbana. Ao superar desafios e coletar dados, o explorador avança até ser agraciado com a medalha de "Explorador Notável", simbolizando sua contribuição à conservação do legado histórico e cultural da região. A Figura 2 (a) apresenta o design do personagem Pijó e a Figura 2 (b) apresenta o personagem Antônio.

Ao iniciar o jogo, há quatro telas iniciais que apresentam as orientações necessárias ao jogador, como enredo, objetivos e movimentação. A Figura 3 apresenta algumas telas do jogo.

No jogo, cinco áreas de Cametá são exploradas com base em dois critérios essenciais: relevância histórica e proximidade geográfica, conforme descrito por [Rodrigues et al. 2023]. Essas áreas incluem a Praça dos Notáveis, a Praça dos Artistas, a Praça das Mercês, o bairro de São Benedito e a Praia da Aldeia. Ademais, a paleta de cores utilizada na concepção artística do jogo foi cuidadosamente escolhida para capturar a essência dos locais, enfatizando suas características arquitetônicas e pontos de referência

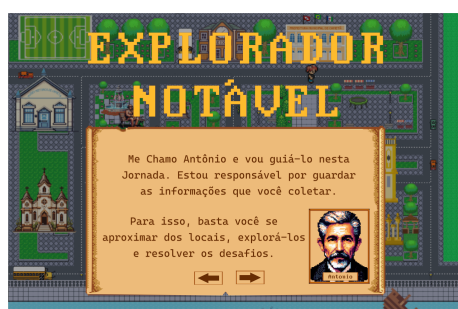


(a) **Pijó:** O personagem principal do jogo, caracterizado pela sua curiosidade e espírito aventureiro.

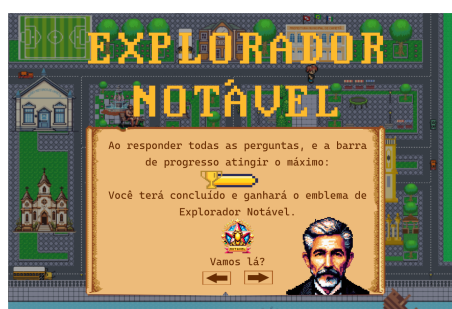


(b) **Antônio:** Personagem não-jogável e historiador local que guia Pijó através das histórias de Cameté.

Figura 2. Personagens do jogo



(a) **Segunda Tela:** Apresentação do guia e historiador Antônio.



(b) **Quarta Tela:** Orientações sobre o progresso e conquista.

Figura 3. Telas de Jogo

culturais. Isso é ilustrado na Figura 4, que exibe uma comparação entre as telas do jogo e as fotografias das regiões correspondentes.

Ao explorar um local, o jogador interage com Antônio, respondendo quizzes sobre a área visitada (Figura 5 (a)). Respostas incorretas ou não respondidas levam a dicas de itens no mapa para encontrar a solução correta (Figura 5 (b)). Itens coletados são listados na interface, juntamente com uma aba de progresso que evolui com cada resposta acertada do quiz, enquanto são exibidas imagens históricas dos locais.

3.3. Elementos de Incentivo à Cultura e História de Cameté

Os monumentos, edifícios e locais históricos discretamente expõem, no presente, as narrativas de seu passado. Dessa forma, o jogo Explorador Notável busca apresentar os locais históricos em um mapa que remete às suas localizações reais, para o jogador conseguir reconhecer os locais ao visitá-los presencialmente e relembrar suas histórias.

Um ponto importante a ser destacado é a reunião de dados históricos que geralmente são difusas em longos artigos, páginas da internet e outras fontes de informações e, muitas vezes, de forma fragmentada. Assim, o jogo fornece aos usuários uma maneira interativa para explorar e aprender sobre a história e a cultura local, de forma lúdica, facilitando o acesso à essas informações, podendo contribuir para a educação patrimonial do município.

O jogo também apresenta referências culturais cametaenses que são encontrados



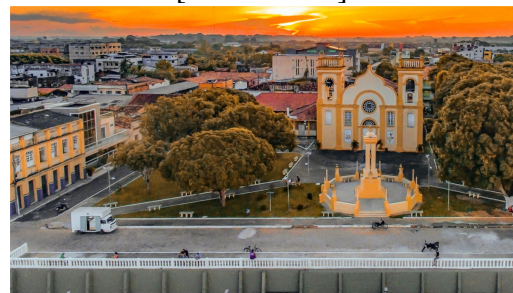
(a.1) Tela do Jogo: referente à região da Prefeitura de Cametá.



(a.2) Região: Prefeitura (Adaptado [Drone 2018]).



(b.1) Tela do Jogo: referente à área da Praça dos Notáveis.



(b.2) Região: Praça dos Notáveis [Castro 2020].

Figura 4. Comparação entre as telas do jogo e as regiões reais.

em diversos elementos, como o boto cor-de-rosa que é associado à uma lenda folclórica Amazônica, e artistas, como o Mestre Cupijó, que ao aproximar-se do monumento em sua homenagem, é possível ouvir uma de suas produções musicais mais conhecidas, o Mambo do Martelo, do estilo folclórico Sirιά.

Conforme [Horta et al. 1999], o conhecimento crítico e a apropriação consciente pelas comunidades do seu patrimônio são fatores indispensáveis no processo de preservação sustentável desses bens, assim como no fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania.

Dessa forma, o jogo apresenta aspectos de incentivo à cultura e história do município de Cametá e da região da Amazônia Tocantina, com o intuito de criar laços emocionais e culturais das comunidades, promovendo a conscientização sobre a importância da preservação do patrimônio cultural.

4. Avaliação do Potencial do Jogo

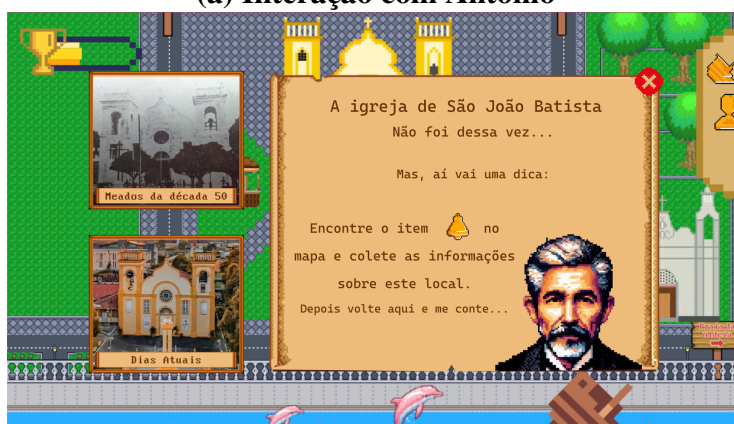
A avaliação da proposta do jogo foi conduzida a partir da disponibilização da sua versão prévia para um professor experiente com 20 anos de docência na área de História e uma graduada recém-formada na mesma área, ambos da mesma instituição superior no município de Cametá. Após acessar o jogo, preencheram um questionário com perguntas sobre a eficácia pedagógica do jogo e sua integração no currículo escolar. As perguntas do questionário são apresentadas a seguir:

SOBRE O USO DE JOGOS NO ENSINO

1. Durante as suas aulas de História você teve contato com algum jogo educativo digital? Se sua resposta for sim indique o jogo utilizado. () Sim () Não



(a) Interação com Antônio



(b) Dicas sobre itens do Mapa.

Figura 5. Tela do Quiz

2. Você considera relevante para a aprendizagem dos alunos o uso de jogos digitais em sala de aula? Se sim, justifique sua resposta. () Sim () Não

SOBRE OS ELEMENTOS DE INCENTIVO A CULTURA E HISTÓRIA

3. Avaliação do Conteúdo: Na sua opinião, o jogo aborda de forma eficaz os aspectos históricos e culturais de Cameté?

() Concordo totalmente () Concordo parcialmente () Neutro () Discordo parcialmente () Discordo totalmente

4. Impacto na Conscientização dos Alunos: Você acredita que o jogo possa aumentar o interesse dos alunos na história e cultura local?

() Sim, significativamente () Sim, em certa medida () Não

5. Integração com o Currículo Escolar: Como você percebe a integração do jogo “Explorador Notável” com os objetivos e conteúdos do currículo escolar?

() Alinhado e complementar () Alinhado, mas requer ajustes () Pouco alinhado () Não está claro

6. Utilidade e Eficácia Pedagógica: Na sua opinião, o jogo contribuiu para uma experiência de aprendizado mais significativa em comparação com métodos tradicionais de ensino?

() Sim () Não () Não tenho certeza

7. Sugestões e Melhorias: Que sugestões você teria para melhorar ou expandir o uso do jogo "Explorador Notável" como ferramenta educacional?

As subseções a seguir sintetizam as respostas dos avaliadores.

4.1. Relevância e Utilização de Jogos Digitais

O professor destacou já ter utilizado jogos educativos digitais em suas aulas e afirmou que considera esses jogos relevantes para a aprendizagem dos alunos. A graduada, embora sem experiência anterior com jogos educativos em sala de aula, também acredita na importância dos jogos digitais, especialmente na era digital, onde ferramentas virtuais podem facilitar a absorção do conteúdo, dependendo do grau de familiaridade dos alunos com a tecnologia.

4.2. Conteúdo e Cultura de Cameté

Ambos os avaliadores concordam parcialmente que o jogo aborda eficazmente os aspectos históricos e culturais de Cameté. No entanto, sugerem melhorias específicas para aumentar a profundidade e a precisão do conteúdo histórico. O professor aponta que o jogo valoriza excessivamente a história tradicional encomiástica, focando na elite política e econômica local, enquanto a graduada sugere uma maior ênfase na Guerra dos Cabanos e na história dos cabanos, destacando a perspectiva dos indígenas e dos habitantes locais oprimidos.

4.3. Impacto na Conscientização dos Alunos

Os dois avaliadores concordam que o jogo pode aumentar o interesse dos alunos na história e cultura local. O professor acredita que o impacto pode ser significativo, enquanto a graduada considera que o jogo pode gerar interesse em certa medida.

4.4. Integração com o Currículo Escolar

O professor vê o jogo como alinhado e complementar aos objetivos e conteúdos do currículo escolar. A graduada, por outro lado, acredita que, embora alinhado, o jogo requer alguns ajustes para melhor integração com o currículo.

4.5. Utilidade e Eficácia Pedagógica

Ambos os avaliadores concordam que o jogo contribui para uma experiência de aprendizado mais significativa em comparação com os métodos tradicionais de ensino. Eles veem o jogo como uma ferramenta eficaz para engajar os alunos e enriquecer a experiência educacional.

4.6. Sugestões e Melhorias

O professor sugere que o jogo poderia problematizar a representação histórica, como a do Monumento à Cabanagem, para incluir uma visão crítica e menos encomiástica dos notáveis locais. Ele recomenda a leitura de dissertações sobre o tema para um melhor entendimento dessa crítica. Já a graduada propõe que o jogo enfatize mais a Guerra dos Cabanos e a perspectiva dos cabanos, incluindo indígenas e ribeirinhos, ao invés de focar apenas nos colonizadores portugueses. Ela argumenta que isso ajudaria a descolonizar a narrativa histórica e proporcionar uma visão mais crítica e inclusiva da história de Cameté.

5. Considerações Finais

Este artigo apresentou o jogo “Explorador Notável” a partir do seu game concept e design, sendo um jogo focado na preservação e educação sobre o patrimônio histórico-cultural do município de Cametá. Desenvolvido na plataforma Construct 3, o jogo oferece uma abordagem para uma aprendizagem interativa, utilizando mecânicas de jogo que engajam os usuários na exploração e descoberta de um município da região da Amazônia Tocantina. Embora atualmente disponível apenas para Desktop e em fase beta, planeja-se expandir futuramente o “Explorador Notável” para plataformas móveis.

Durante o desenvolvimento do jogo, alguns desafios e dificuldades foram enfrentados, destacando-se a limitação de recursos da plataforma Construct 3 no plano gratuito e dificuldade para encontrar dados e fotos antigas dos locais históricos de Cametá abordados no jogo. Ambas dificuldades foram sanadas ao decorrer do processo de desenvolvimento do jogo, a partir do amadurecimento dos programadores na plataforma Construct 3 e da realização de pesquisas na literatura da história do município.

“Explorador Notável” tem o potencial de transformar a percepção e o engajamento da comunidade local com seu próprio patrimônio cultural. Ao integrar o aprendizado histórico em uma experiência lúdica, espera-se que o jogo aumente a conscientização e apreciação dos marcos históricos de Cametá, incentivando a preservação e valorização da cultura local. Um dos principais pilares do jogo é fortalecer a ligação dos jogadores, sejam eles habitantes ou visitantes da região, com o patrimônio histórico-cultural de Cametá. Os planos de expansão deste trabalho compreendem em parcerias com escolas locais e organizações culturais para integrar o jogo em programas educacionais e eventos culturais. Essas expansões visam não apenas enriquecer a experiência de jogo, mas também promover um diálogo contínuo entre os habitantes de Cametá e sua história, fortalecendo o senso de identidade e pertencimento.

Os avaliadores destacam que trata-se de uma ferramenta educacional promissora e eficaz, com potencial para aumentar o interesse dos alunos pela história e cultura local. No entanto, para maximizar seu impacto educativo, recomendam a incorporação de uma abordagem mais crítica e inclusiva da história, refletindo as diversas perspectivas dos atores históricos envolvidos.

Neste sentido, as futuras atualizações incluirão os conteúdos sugeridos, com novas histórias e áreas exploráveis. A partir da adição de notáveis da Cabanagem, projeta-se fomentar um diálogo contínuo entre os habitantes de Cametá e sua história. Ao cultivar um senso de identidade e pertencimento, o trabalho poderá contribuir para um futuro sustentável onde a cultura e a história são valorizadas e preservadas para as gerações futuras.

Adicionalmente, pretende-se inserir novas mecânicas, como possíveis integrações de realidade aumentada para uma experiência ainda mais imersiva. Esta expansão tecnológica visa não apenas enriquecer a experiência de jogo, mas também facilitar a interação dos usuários com o patrimônio histórico de Cametá no mundo real. A concretização deste jogo poderá servir de modelo para iniciativas semelhantes em outras comunidades da região da Amazônia Tocantina, demonstrando o poder dos jogos digitais como ferramentas de educação e engajamento cultural.

Referências

- Bianchessi, C. e Mendes, A. A. P. (2019). Ensino de história por meio de jogos digitais: Relato de aprendizagem significativa com games. *Rev. Tempos Espaços Educ.*, 12(29):145–160.
- Cabral, V. A. (2017). *Da Cidade Histórica à Cidade Documento: Políticas Públicas e Valorização do Patrimônio Histórico-Cultural na Cidade de Cametá-PA*. Trabalho de Conclusão de Curso de Geografia- Universidade Federal do Pará (UFPA), Cametá, PA, Brasil.
- Castro, T. d. (2020). Vista da Orla de Cametá. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=4401223499949745&set=pb.100001864141989.-2207520000&type=3/>.
- Chen, S. e Michael, D. (2006). *Serious Games: Games that educate*. train and inform: 1. Ed. Boston: Editora Thomson.
- Drone, S. (2018). Vista panorâmica da região da Prefeitura de Cametá. <https://www.facebook.com/SarahDrone360/photos/pb.100063765962621.-2207520000/207576196800792/?type=3/>.
- Finger, L. H. G. e Silva, R. F. D. (2020). *Índio Das Sombras: Desenvolvimento De Um Jogo Baseado No Brasil Pré-Colonial*. Trabalho de Conclusão de Curso Jogos Digitais - Universidade Franciscana (UFN), Santa Maria, RS, Brasil.
- Game, P. G. B. (2024). Destaques da 11ª Edição. <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>.
- Horta, M. L., Grunberg, E., e Monteiro, A. Q. (1999). Guia Básica de Educação Patrimonial. I.
- Lemos, C. F., Pascotini, M. T., e Colusso, P. R. (2018). Metodologia de desenvolvimento de jogos digitais como objetos de aprendizagem para educação a distância (EAD). In *SBC - Proceedings of SBGames 2018, Brasil*, page Art Design Track – Short Papers.
- Neri, P. P. S. (2016). *Memória-esquecimento da história e cultura indígena em Cametá: uma arqueogenealogia dos fios narrativos na trilha indígena da Aldeia e Torrão-Mupir*. Dissertação de Mestrado em Educação e Cultura - Universidade Federal do Pará (UFPA), Cametá, PA, Brasil.
- Queiroz, A., Barros, B., da Silva, L., e Gomes, C. (2023). Amazon Legends: A saga de Nassor. In *SBC - Proceedings of SBGames 2023, Brasil*, page JEDI– Short Papers.
- Rodrigues, S., Werneck, V., Moura, P., Silva, P., e Costa, R. (2023). Cariocando: Uma ferramenta de gamificação para o turismo da cidade do Rio de Janeiro. In *SBC - Proceedings of SBGames 2023, Brasil*, page Trilha da cultura– Short Papers.
- Vasconcellos, M. S. d., de, F. G., Carvalho, J. O. B., e Atella, G. C. (2017). As Várias Faces dos Jogos Digitais na Educação. *INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: teoria & prática*, 20(4).
- Vulcão, V. d. C. (2014). *Memória do Município de Cametá: O contar e cocontar dos “Notáveis” Alberto Mória Mochel e Victor Tamer*. Dissertação de Mestrado em Letras - Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém, PA, Brasil.