

Aplicando Aspectos da Cultura Paraense no Desenvolvimento do Jogo Tekohá

Title: Applying Aspects of Pará Culture to the Development of the Tekohá Game

**Bryan Young Carvalho Soares¹, Nina Niwa Shibata¹, Thaís Martins Quaresma¹,
Pedro Miranda Duarte de Castro², Carolina de Lima Alves¹,
Manuela Formigosa Balieiro de Araújo¹ Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira^{1,2}**

¹ Faculdade de Computação – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Belém – PA – Brasil

² Programa de Pós-Graduação em Computação (PPGCOMP) – Universidade
Federal do Pará (UFPA), Belém -- PA -- Brasil

{bryan.soares, nina.shibata, thais.quaresma, pedro.castro}@icen.ufpa.br
{carolina.alves, manuela.araujo}@icen.ufpa.br, srbo@ufpa.br

Abstract. Introduction: *The Tekohá game uses gaming elements to present the issue of environmental preservation in the context of the Pará region of the Amazon. This study explores the project within Pará's cultural context, demonstrating its technical application in development. Objective:* *This paper details the process of cataloging and integrating aspects of gastronomy, folklore, legends and their respective symbolism, regional music, and everyday items from Pará into the game. Methodology:* *The research was based on bibliographic surveys of Brazilian and regional literary works, as well as analyzes of government portals and news reports, in order to define six cultural themes. Results:* *The integration resulted in a rich representation of regional identity, with traditional elements of popular daily life functioning as a fundamental part of characterization and immersion, thereby enhancing the effectiveness of environmental education based on cultural identification. Keywords* Culture of Pará, Environmental Conservation, Digital Games, Amazonian Folklore, Regional Identity.

Resumo. Introdução: *O jogo Tekohá utiliza a elementos de jogos para apresentar a preservação ambiental no contexto amazônico paraense. Este estudo traz o aprofundamento do projeto no âmbito da cultura paraense, demonstrando sua aplicação técnica no desenvolvimento. Objetivo:* *Este artigo detalha como aspectos da gastronomia, lendas do folclore e seus respectivos simbolismos, música regional e itens do cotidiano paraense foram catalogados e integrados ao jogo. Metodologia:* *A pesquisa foi fundamentada em levantamentos bibliográficos de obras literárias brasileiras e regionais, além de análises de portais governamentais e reportagens para delimitar seis eixos temáticos culturais. Resultados:* *A integração resultou em uma representação rica da identidade regional, onde elementos tradicionais do cotidiano popular funcionam como parte fundamental da caracterização e imersão para a eficácia da educação ambiental a partir da identificação cultural.*

***Palavras-Chave** Cultura Paraense, Conservação Ambiental, Jogos Digitais, Folclore Amazônico, Identidade Regional.*

1. Introdução

A região amazônica enfrenta um cenário de degradação gradativo e contínuo, onde o desmatamento, as queimadas e a poluição dos recursos hídricos, entre outros problemas graves, vêm assolando não apenas a floresta, mas também a população que habita a região [BBC News Brasil 2024]. A perda da biodiversidade e os impactos imediatos no solo e nos recursos hídricos locais forçam o deslocamento de comunidades ou a alteração drástica de seus padrões de vida. Quando o meio físico é destruído, a identidade desses povos é ameaçada, pois a cultura é um elemento estruturante que orienta o comportamento e as crenças de uma sociedade [Tylor 1871]. Como a cultura molda a própria percepção e o funcionamento biológico do indivíduo, o esquecimento dessas tradições representa uma perda irreparável para a ciência e para a memória social da região [Taddei et al. 2021].

O projeto Tekohá surge como uma resposta a esse desafio por meio da aplicação de elementos de jogos em temas como preservação ambiental e lendas folclóricas. Apesar de trabalhos anteriores focarem na estruturação do mapa de fases baseado em problemas ambientais reais [de Castro et al. 2025] e na narrativa inicial das lendas amazônicas [Shibata et al. 2025], observou-se que a representação cultural, embora presente, carecia de um detalhamento técnico sobre como esses elementos (gastronomia, lendas, músicas e simbolismos cotidianos) foram efetivamente integrados ao desenvolvimento do jogo.

Este artigo tem como objetivo apresentar o aprofundamento do desenvolvimento do jogo Tekohá, detalhando como os diversos aspectos da cultura paraense foram aplicados no projeto. A pesquisa apresenta a forma de catalogação e utilização da gastronomia paraense, as lendas amazônicas, os itens do cotidiano regional e ritmos paraenses para proporcionar imersão ao jogador. Conforme evidenciado por [Araújo et al. 2022], o uso de elementos da cultura local na educação ambiental aumenta significativamente a eficácia na mudança de comportamento dos indivíduos.

O trabalho está estruturado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta o jogo Tekohá e os marcos alcançados pelo projeto; a Seção 3 detalha a metodologia de pesquisa cultural utilizada para a seleção dos elementos; a Seção 4 discute os resultados obtidos, subdividindo-se na análise das lendas, amuletos e nos componentes de ambientação; e, por fim, a Seção 5 apresenta as conclusões e os trabalhos futuros.

2. Sobre o jogo Tekohá

O jogo Tekohá tem sido desenvolvido desde setembro de 2024 por um laboratório de pesquisa vinculado a uma Universidade Federal do Norte do Brasil. A ideia nasceu da necessidade de mostrar a importância da preservação cultural e ecológica paraense por meio de um jogo de aventura que apresenta, de maneira lúdica, os diversos aspectos da região. Durante os primeiros meses, foram realizadas diversas técnicas e reuniões com o intuito de desenvolver esse projeto ambicioso. Em 2025, o projeto ganhou visibilidade com a publicação dos artigos [Shibata et al. 2025, de Castro et al. 2025] em um evento de jogos nacional, onde recebeu a premiação de melhor trabalho, e conquistou um prêmio em um festival de artes no mesmo evento.

Os dois artigos publicados pelo projeto são de eixos distintos que, juntos, compõem uma definição rica do que representa o jogo Tekohá. Um dos artigos traz conceitos importantes sobre como foi o processo de concepção e integração entre os temas: cultura, referente às lendas folclóricas amazônicas; geografia, a qual justifica a escolha dos locais paraenses que poderiam ser utilizados como cenário para o jogo; e, por fim, os problemas ambientais relacionados, aos quais a equipe pretendeu dar destaque como forma de exposição e conscientização da problemática. Esse artigo também denota as inspirações pessoais da equipe com os repertórios de jogos que experienciaram e os levaram à idealização do jogo Tekohá [de Castro et al. 2025].

Já o outro artigo mostra a abordagem dos elementos culturais e como as suas representações foram utilizadas para construir o jogo de fato. A escolha dos problemas ambientais, espaços geográficos e lendas amazônicas são postas em harmonia pelo processo de jogos dos elementos-chave escolhidos. Como resultado desse artigo, foi apresentado o mapa das fases do jogo de forma linear, traçando um objetivo e caminho claro sobre como deverá ocorrer o progresso do jogador para que ele passe por todos os temas principais que o jogo planeja conscientizar. Um dos pontos altos deste artigo é uma tabela com as inspirações da equipe em jogos de sucesso do mercado, demonstrando como o Tekohá diferencia-se e resgata elementos clássicos dos jogos de aventura [Shibata et al. 2025].

Apesar da rica apresentação do jogo feita pelos artigos citados acima, com o avanço do projeto, percebeu-se a necessidade de um aprofundamento sobre como, de fato, os aspectos da cultura paraense foram aplicados no desenvolvimento. Em ambos os artigos a forma como os elementos da gastronomia, arquitetura, lendas amazônicas e os simbolismos foram expostos permitiu ao leitor entender apenas que eles estariam no jogo. Entretanto, a maneira como seriam apresentados careceu de detalhes, os quais serão possíveis após o devido amadurecimento do projeto.

3. Metodologia

A escolha das lendas a serem representadas no jogo Tekohá foi realizada a partir de pesquisas em obras literárias brasileiras e, principalmente, regionais paraenses. Para os amuletos associados à cada personagem, a escolha foi feita com base na análise da narrativa das lendas em questão e com a ideação de um item esteticamente agradável correspondente. A pesquisa englobou escritores como Monteiro Lobato e Walcyr Monteiro, destacando a influência da literatura brasileira e regional na construção da narrativa de Tekohá.

A trilha sonora foi criada com o auxílio de 3 ferramentas: *Ableton Live*, *Reaper* e *Logic PRO*. O processo de criação tanto das músicas quanto dos efeitos sonoros envolveu as atividades de gravação e microfonação de instrumentos reais e instrumentos virtuais, sendo eles *standalones* ou pacotes de instrumentos criados para a ferramenta *Decent Sampler*. Além disso, foi realizado o processamento digital desses instrumentos onde ocorreu a adição de efeitos, limpeza de áudios, equalização e mixagem. É importante frisar que a caracterização dos ritmos regionais foram incorporados nesse processo de acordo com as experiências e os conhecimentos profissionais dos músicos da equipe.

A definição dos consumíveis e dos itens de cenário foi fruto de uma extensa pesquisa cultural centrada em seis eixos temáticos principais: Gastronômico, Música e

Dança, Patrimônio Histórico e Arquitetônico, Festas e Eventos, Turismo e Diversidade Cultural. A investigação utilizou-se, principalmente, de reportagens, portais oficiais de divulgação do Governo do Pará e sites das prefeituras de cada localidade selecionada. É fundamental reiterar que esses temas foram delimitados por suas respectivas localizações. Isto é, embora a cultura paraense seja integrada e muitas vezes desconsidere as barreiras geográficas internas, cada região preserva peculiaridades distintas. Essa característica foi transmitida no jogo por meio da seleção de consumíveis (comidas e frutas típicas) e objetos de cena que compõem o cotidiano amazônico, garantindo que a ambientação de cada fase reflita a identidade local específica.

4. Resultados Obtidos

Esta seção apresenta os resultados da aplicação da metodologia de pesquisa e a escolha dos elementos culturais a serem representados dentro do jogo Tekohá.

4.1. Aplicação da Cultura Paraense no Jogo

A cultura paraense é integrada dentro de Tekohá por meio: das personagens, representadas por *encantos*, como o Curupira; dos amuletos, inspirados em lendas regionais, como a vitória-régia; dos itens consumíveis, inspirados em comidas regionais do Pará; da trilha sonora, inspirada em estilos musicais da região; e da ambientação do jogo, inspirada na biodiversidade local e objetos característicos do cotidiano popular. A combinação desses elementos contribui para uma representação diversa e rica da cultura paraense dentro da fantasia do jogo Tekohá.

4.1.1. Lendas e Amuletos

Segundo [de Pernambuco 2016], “O folclore brasileiro apresenta-se como um importante recurso narrativo, por ser rico em histórias que reforçam a necessidade de preservação dos rios e das florestas”, então as lendas representadas dentro do jogo foram escolhidas por conta de sua relação com o meio ambiente, seja ela um vínculo de proteção ambiental ou por um vínculo residencial com a própria natureza.

Encantos como o Curupira, Iara, Sacis e Boitatá são narrativas que contém elementos de proteção ambiental e que são símbolos do imaginário paraense que se encaixam na proposta do jogo Tekohá. Outros encantos como a Matinta Pereira, o Uirapuru e o Boto-cor-de-rosa são encantos que representam o vínculo residencial com o meio ambiente. A escolha de personagens que residem nos espaços descritos no jogo Tekohá serve para que a conservação ambiental não seja promovida apenas pelo ponto de vista de um “guardião” como o Curupira, mas que também traga a perspectiva dos encantos como parte das vítimas que sofreram as consequências do descuido com a natureza.

Assim, a representação desses encantos personificados dentro de Tekohá agem como um meio de utilizar o imaginário folclórico paraense para contribuir com o engajamento da sociedade em atividades ecológicas [Lima e Pozzobon 2005].

Os amuletos são recompensas recebidas dos encantos, após a conclusão de uma fase, que garantem poderes novos ao jogador. Esses amuletos são representados por itens

associados à lenda da respectiva fase. É importante frisar que a forma que esses amuletos são utilizados enquadra-se na adaptação do *game design* do jogo, o que não compõe o objetivo deste artigo. Por fim, a utilização dos amuletos será essencial para a progressão e uma característica de destaque no jogo Tekohá.

Iara e Vitória-Régia: A lenda da Iara segundo [Orico 1975], é “a deusa das águas plácidas — ondina, sereia, mãe d’água [...] é o gênio feminino e misterioso das águas, a sereia fluvial”. A interpretação mais comum da narrativa da Iara é a de que a sereia representa os perigos das águas claras e transparentes e que ela possui uma identidade visual de beleza exuberante e feminina. Outra possível interpretação da Iara envolve o aspecto de guardiã das águas, a protetora dos rios e dos peixes, como pode ser observado em obras como “Um Conto sobre a Sereia Brasileira”, de Sarah Libardi [Libardi 2019], e quadrinhos da “Turma da Mônica”, de Maurício de Sousa [de Sousa 2023] ,

A vitória-régia é um amuleto concedido pela Iara e é representada pela flor da planta *Victoria amazonica*, pertencente à família das *Nymphaeaceae*, e amplamente reconhecida por sua beleza e grandiosidade. Segundo [Museu Paraense Emílio Goeldi 2022], “é uma herbácea aquática que apresenta folhas flutuantes redondas que podem atingir até 2,5 metros de diâmetro. As bordas elevadas formam um ângulo de 90° com a base da folha e chegam a medir até 10 cm de altura”. Além disso, essa planta também é conhecida por suas propriedades medicinais e culinárias.

A vitória-régia é vista como um símbolo de amor e beleza para a cultura tupi-guarani e conta a história de uma índia, Naiá, que era apaixonada pelo deus da lua. A jovem moça, encantada com a beleza do luar, sonhava com o dia em que seria escolhida para se tornar uma estrela no céu ao lado de seu amado. Em uma noite de lua cheia, Naiá enxergou o reflexo da lua na superfície de um lago e, acreditando ser um chamado do deus da lua, atirou-se nas águas, mesmo sem saber nadar, e acabou por afogar-se. Comovido com o ato, o deus da lua transformou Naiá em uma bela estrela, não nos céus, mas nas águas: a vitória-régia. Com suas enormes folhas para receber a luz do luar e uma flor que só se abre durante a noite, Naiá tornar-se-á a mais bela das estrelas terrestres.

A relação orgânica entre a sereia guardiã, Iara, e o amuleto de vitória-régia, uma planta aquática, tornaram essa associação natural à equipe do jogo.

Sacis e Gorro do saci: os sacis são conhecidos, principalmente, por suas travessuras e por protegerem a mata do extrativismo desenfreado, em especial ervas medicinais. São entidades caracterizadas por possuírem uma perna só e usarem um gorro vermelho. Segundo [Lobato 2019], os sacis conhecem todos os caminhos e as raízes da mata e, em sua obra “O Saci”, a entidade guia o protagonista Pedrinho pela mata, enquanto tira as dúvidas do rapaz sobre outros contos que ouvira.

Ainda para [Lobato 2019], é necessário capturar a entidade de uma perna só e gorro vermelho com uma peneira, item que deve ser arremessado em um de seus furacões. Para impedir que o saci continue a aprontar, é necessário prender-lhe numa garrafa de rolha, realizar uma cruz nela e retirar-lhe o gorro vermelho, pois acredita-se que os poderes dele são oriundos desse acessório e que é a cruz na garrafa que o impede de

escapar.

Dessa forma, o poder concedido ao jogador por esse amuleto está diretamente relacionado à narrativa folclórica da lenda do Saci-Pererê.

Matinta Pereira e Cajado da Matinta: esse amuleto é um dos elementos que compõem a identidade visual da Matinta Pereira, uma figura misteriosa que habita a mata paraense e impõe o respeito a partir do medo. Segundo [Monteiro 2000, de Oliveira 1916], a matinta pereira é uma senhora idosa capaz de se transformar em pássaro durante a noite que emite um canto estridente. Acredita-se que é necessário prometer-lhe uma série de presentes (café, fumo ou peixes) para que cesse suas perturbações e que, na manhã seguinte, a senhora aparecerá na porta de quem lhe prometeu o presente.

Categorizada como uma lenda que não compartilha do aspecto guardião como o Curupira ou o Boitatá, a Matinta Pereira no jogo Tekohá é representada por meio de uma senhora amigável e adorada por todos que, durante a noite, transforma-se em pássaro e dorme nas florestas. Ela, por conta de sua forma de pássaro, representa a consequência do desmatamento para os animais, especialmente, os pássaros, que contam com a proteção das árvores para descansarem.

O cajado, amuleto escolhido, faz referência tanto à figura da matinta pereira na narrativa folclórica quanto à figura representada dentro de Tekohá.

Uirapuru e Adornos de Pena de Uirapuru: esses amuletos possuem relação estrita com a lenda a qual está associado: o Uirapuru, *Cyphorhinus arada*, pássaro da família *Troglodytidae* comumente encontrado na região amazônica. Para [Orico 1975], é um pássaro pequeno, uma maravilha da mata, que é conhecido por seu canto irresistível e inigualável. Acredita-se que possuir o pássaro, suas penas ou um pedaço de seu ninho traz sorte no amor e nos negócios e que carregar consigo esses itens traz sorte e felicidade ao portador.

Para o jogo Tekohá, o Uirapuru representa, mais uma vez, uma vítima das consequências da poluição do ar. Em uma narrativa onde o seu voo e canto trazem sorte aos moradores da região, a poluição do ar afasta-o da cidade e representa a diminuição da atividade da fauna aérea mediante à esse tipo de poluição.

A escolha dos adornos como amuleto surgiu da ideia de “portar” algo consigo, tal qual um amuleto que traz sorte. Assim, esses acessórios de pena, além de garantirem poderes ao jogador, fazem referência à arte plumária, como pode ser observado em [Ribeiro e Ribeiro 1957].

Boitatá e Fogo Fátuo: esse amuleto foi inspirado na própria lenda do Boitatá, termo originado do guarani “mboi” (cobra) e “tatá” (fogo). O Boitatá é descrito como um gênio que protege os campos contra aqueles que os incendiavam [Orico 1975]. Alguns relatos sobre sua aparência incluem descrições como “gigantesca cobra-de-fogo”, “desmedida serpente de fogo” e “fogo vivo que se desloca” [Sousa 2006], evidenciando o fogo e as chamas como parte de sua identidade visual. A lenda do Boitatá é fortemente associada

ao fogo-fátuo, um fenômeno natural que tem a sua origem nos gases inflamáveis que emanam dos pântanos e de carcaças de animais em estado de putrefação [Sousa 2006].

Com a associação natural do fenômeno químico com a narrativa folclórica, a escolha do fogo-fátuo como amuleto concedido pelo Boitatá não poderia ter ocorrido de outra forma para o jogo Tekohá.

Boto-cor-de-rosa e Chapéu do Boto: o boto-cor-de-rosa é uma lenda que habita os rios amazônicos e que possui o poder sobrenatural de se transformar em homem durante à noite [Monteiro 2000]. De natureza boêmia e carismática, o boto veste-se todo de branco, usa um chapéu da mesma cor e, nessas ocasiões, seduz virgens ou mulheres casadas com a finalidade de atraí-las para o fundo do rio e engravidá-las [Orico 1975]. No jogo Tekohá, o boto-cor-de-rosa é representado como um personagem carismático e extrovertido, que sofre com as consequências do descarte incorreto do lixo e com a poluição da água.

O chapéu do boto, amuleto concedido pela própria lenda folclórica, tem, portanto, relação direta com a lenda associada, uma referência à identidade visual e estética do boto-cor-de-rosa.

4.2. Ambientação do Jogo Tekohá

Esta seção trata de elementos inerentes à cultura paraense que são representados dentro do jogo Tekohá. O tópico de ambientação envolve aspectos como trilha sonora, consumíveis e itens de cenário.

4.2.1. Trilha Sonora

A trilha sonora, premiada em um festival de artes de um evento de jogos nacional, foi composta com base em conhecimentos prévios da equipe de *sound design* do jogo Tekohá. Ela foi inspirada em estilos musicais regionais paraenses como o carimbó, a lambada, a guitarrada e o brega paraense, estilos musicais que tiveram grande influência de ritmos africanos e caribenhos, demonstrando como o estilo musical paraense é oriundo de uma grande diversidade cultural.

O carimbó é um estilo musical que compartilha de origens africanas e indígenas e que também possui reconhecimento oficial, dessa vez como patrimônio cultural e artístico do estado por meio do Projeto de Lei nº 7.345/2009 [PARÁ. Assembleia Legislativa 2009]. O termo “carimbó” é uma referência ao curimbó, instrumento musical de origem indígena que junta os termos tupinambás “curi” (madeira) e “mbó” (oco) resultando, em português, “pau ocado”, uma referência ao processo artesanal do próprio instrumento [MVIM. Museu Virtual de Instrumentos Musicais 2026]. Esse ritmo musical que envolve dança, cores e música é característico do Pará e, assim como os outros, constrói a identidade musical do estado.

A guitarrada, também conhecida como lambada instrumental, é um ritmo de origem paraense, da cidade de Barcarena, que possui a guitarra elétrica, geralmente em papel solista, como instrumento central [BRASIL. Ministério do Turismo 2023] e é oficialmente reconhecida como uma manifestação da cultura nacional pela Lei nº

15.192, de 28 de agosto de 2025 [BRASIL. Presidência da República 2025]. O marco inicial da guitarrada no Brasil deu-se com o lançamento do disco “Lambada das Quebradas” do paraense Mestre Vieira e, desde então, é considerada inspiração para outros ritmos musicais populares aqui no Brasil, como o brega pop e a lambada [EBC. Radioagência Nacional 2025]. Com raízes exclusivamente paraenses, esse estilo musical é uma das principais referências culturais do estado do Pará.

O termo “brega”, que dá nome a esse estilo musical, oficialmente reconhecido como patrimônio cultural imaterial do estado do Pará [PARÁ. Governo do Estado 2021], sob a Lei Estadual nº 9.310/2021 [PARÁ. Assembleia Legislativa 2021], era utilizado para descrever algo como “cafona” ou de “mau-gosto”, principalmente músicas de cunho popular que falavam sobre amor e sobre narrativas do cotidiano [G1 PA 2021]. Apesar disso, o brega paraense gradualmente superou a definição original do termo e, segundo [Facina 2011], configurou-se como um dos mais expressivos fenômenos da cultura de massas no Brasil, situando-se desde a década de 1960 como um dos estilos musicais mais consumidos em praticamente todas as regiões do país.

A lambada é um ritmo musical que tem o merengue caribenho como inspiração e que possui tanto o carimbó quanto a guitarrada como base. Segundo o documentário “As origens da Lambada” de Sônia Ferro, sua primeira aparição ocorreu na década de 70 com o lançamento de “Lambada (Sambão)”, do artista paraense Aurino Quirino Gonçalves, popularmente conhecido como “Pinduca” e atingiu o seu ápice durante a década de 80 onde o consumo de mídias como o LP potencializou-se entre as camadas mais populares [Lopes 2017].

A utilização desses estilos musicais como referências para a criação da trilha sonora do jogo Tekohá contribuíram para a criação de uma faixa de música cativante, cujo objetivo é unir elementos tradicionais e novos para a criação de algo único. A trilha sonora incorpora elementos de produção de músicas atuais, como instrumentos virtuais e processamentos digitais, ao som tradicional dos ritmos regionais paraenses.

4.2.2. Consumíveis

Os consumíveis são todos os itens que o jogador pode utilizar para regenerar vida dentro do jogo por meio do consumo, a priori essa decisão visa simplificar as mecânicas de modificação do personagem. Esses itens são oriundos de uma extensa pesquisa gastronômica da região paraense na qual foram identificados itens inerentes a todo o território. Abaixo destacam-se as regiões onde cada consumível poderá ser encontrado, conforme o mapeamento do jogo.

Em **Belém**, a culinária carrega por uma forte identidade cultural e biodiversidade, tanto por ser a capital paraense quanto pela diversidade de costumes e tradições acumuladas ao longo dos anos pelo povoamento da região. Os itens característicos encontrados nesta localidade são o **Café com pupunha**, o **Vatapá**, o **Peixe frito com açaí** e a **Maniçoba**, visto que em várias reportagens Belém é retratada como “Cidade Criativa da Gastronomia” inclusive reconhecida pela UNESCO, [Agência Belém 2026].

Na **Ilha do Combu**, região reconhecida mundialmente pela produção orgânica e nativa em ambiente de várzea, o jogador poderá encontrar o **Chocolate do Combu** e o

Açaí (fruto). O chocolate em especial é reconhecido por sua produção sustentável e visto como uma “Fábrica no meio da Floresta”, [CNN Brasil 2023].

Em **Santarém**, localizada na confluência dos rios Tapajós e Amazonas, o item disponível para o jogador nesta fase é o **Tambaqui assado**, em reportagem o G1 relata o prato como “Sabor que lembra Santarém”, [G1 Santarém e Região 2016].

Em **Altamira**, a influência da região do Xingu reflete-se na disponibilidade do **Cacau** como item consumível principal. O que ajuda essa escolha foi um evento sediado e promovido pela prefeitura o qual o cacau foi o destaque, [Prefeitura de Altamira 2023].

Na cidade de **São Felix do Xingu** os consumíveis são representados por sabores tradicionais da região bragantina, sendo o **Tacacá** o item característico desta localidade.

Em **Barcarena**, além de funcionar como um ponto de convergência gastronômica devido ao seu perfil industrial, o item específico e característico encontrado nesta fase é o **Camarão no alho e óleo**, por ser uma região com uma cultura de praias muito forte como visto na reportagem do “É do Pará”, [TV Liberal 2022].

4.2.3. Itens de Cenário

Os itens de cenário compreendem os elementos característicos da cultura material e do cotidiano popular paraense. No desenvolvimento do jogo Tekohá, esses objetos são tratados tecnicamente como “itens”, embora não possuam, necessariamente, uma interação direta com o jogador. Essa abordagem permitiu à equipe tratar cada elemento de forma individualizada, possibilitando a composição de cenários únicos que refletem a identidade local.

Dessa forma, peças como redes, paneiros, varas de pesca, baús, vasos e mobiliário regional deixam de ser apenas decorativos e garantem mais imersão ao jogador. A inserção desses elementos no ambiente virtual visa representar a vivência das populações que residem nos locais pesquisados, como ribeirinhos e comunidades tradicionais, dentro da narrativa visual do jogo. Ao invés de utilizar *assets* genéricos, a equipe priorizou a representação de objetos que comunicam o modo de vida paraense, garantindo que a ambientação das fases (como a Ilha do Combu) seja reconhecível e respeitosa às suas origens geográficas e históricas.

5. Conclusão

Este trabalho apresentou uma visão ampliada dos aspectos culturais da região, detalhando elementos que haviam sido citados apenas superficialmente em publicações de estudos anteriores [Shibata et al. 2025, de Castro et al. 2025]. A exposição demonstrou como ocorreu a integração de lendas amazônicas, simbolismos regionais e uma ambientação fiel ao cotidiano local, além da trilha sonora composta especificamente para exaltar os ritmos populares.

A principal contribuição desta pesquisa reside nos resultados da investigação cultural e na estratégia adotada para enaltecer as raízes locais, abrangendo literatura, música e as particularidades das crenças passadas entre gerações. O aprofundamento aqui exposto revela as fontes utilizadas, os processos criativos e o rigor ético do projeto

Tekohá na inserção desses componentes, visando aproximar o público da realidade do Pará, especialmente da cultura ribeirinha.

Quanto às limitações, as maiores barreiras residem na própria complexidade do ecossistema paraense. Embora tenham sido explorados diversos métodos e obras literárias, ainda se faz necessária uma pesquisa de campo que envolva unidades culturais, músicos e entrevistas diretas com os residentes das localidades representadas. Paralelamente, a *expertise* técnica em programação, documentação de jogos e sonoplastia vem sendo consolidada desde o início da iniciativa, aprimorando-se a cada ciclo de desenvolvimento nas reuniões semanais do grupo. Por fim, por tratar-se de uma iniciativa acadêmica, o ritmo de progressão é condicionado ao calendário dos integrantes, fator que, embora limitante, reforça o compromisso da equipe com a execução do projeto.

Como passos futuros, pretende-se apresentar uma demonstração da fase da Ilha do Combu finalizada, incorporando todos os elementos culturais discutidos. Por constituir um produto de *software* singular, espera-se que, até o seu lançamento, o jogo possa abranger ainda mais facetas da identidade regional, mantendo o nível de qualidade e o propósito observados nos resultados obtidos até o momento.

Referências

- Agência Belém (2026). Prefeitura planeja ações do selo Belém Cidade Criativa da Gastronomia. Acesso em: 17 abr. 2026.
- Araújo, A. R. R., Nascimento, M. N. C. F., Vale, S. E. J. M. D., e Junior, V. C. S. (2022). Efetividade da educação ambiental como instrumento de mudança comportamental na vila do conde, barcarena/pa. *Brazilian Journal of Animal and Environmental Research*, pages 1747–1761.
- BBC News Brasil (2024). Como a cultura molda o cérebro (e por que isso importa para a ciência). Acesso em: 13 mai. 2024.
- BRASIL. Ministério do Turismo (2023). Ritmo paraense, a guitarrada é reconhecida como manifestação cultural do brasil. Portal Oficial do Ministério do Turismo. Notícia sobre a sanção da Lei nº 14.599/2023, que reconhece a Guitarrada como manifestação da cultura nacional.
- BRASIL. Presidência da República (2025). Lei nº 15.192, de 28 de agosto de 2025. reconhece como manifestação da cultura nacional a guitarrada. Diário Oficial da União. Sancionada pelo Presidente Luiz Inácio Lula da Silva e publicada no DOU de 29/08/2025.
- CNN Brasil (2023). Conheça a Casa do Chocolate: fábrica no meio da floresta em Belém. Acesso em: 17 abr. 2026.
- de Castro, P. M. D., Soares, B. Y. C., de Lima Alves, C., de Lima, M. S., Quaresma, T. M., Shibata, N. N., de Souza Albuquerque, D., Cruz, L. P., e Oliveira, S. R. B. (2025). O design do mapa de fases do tekohá: Um jogo para conservação do meio ambiente adotando características da cultura e das lendas paraenses. *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 1–11. Trilha: Arte & Design.

- de Oliveira, J. C. (1916). *Lendas Amazônicas*. Livraria Escolar, Belém. Coleção de lendas coligadas pelo autor. Acervo de Obras Raras da Fundação Cultural do Pará (FCP).
- de Pernambuco, U. (2016). 3º CLISERTAO - congresso amapaense de literatura e interdisciplinaridade. In *Caderno de Resumos*, Petrolina, PE. UPE Campus Petrolina. Acessado em: 16 abr. 2026.
- de Sousa, M. (2023). *Mônica: nº 42*. Panini Comics, Barueri. Série mensal. Edição de outubro.
- EBC. Radioagência Nacional (2025). Guitarrada do Pará é reconhecida como manifestação cultural nacional. Portal Agência Brasil. Conteúdo em áudio e texto sobre a sanção da Lei nº 15.192/2025.
- Facina, A., editor (2011). *Vou fazer você gostar de mim: Debates sobre a música brega*. Multifoco, Rio de Janeiro. Coletânea de estudos acadêmicos sobre o fenômeno cultural e musical do brega no Brasil.
- G1 PA (2021). Brega paraense é reconhecido como patrimônio cultural e imaterial: 'realização de sonho coletivo', dizem artistas. Portal G1 Pará. Notícia sobre a sanção da lei estadual que oficializou o ritmo como patrimônio.
- G1 Santarém e Região (2016). Tambaqui assado é escolhido como o sabor que mais lembra Santarém. Acesso em: 17 abr. 2026.
- Libardi, S. (2019). *Iara: Um Conto sobre a Sereia Brasileira*. Coleção Turma da Mônica: Lendas Brasileiras. Girassol, Barueri. Baseado nos personagens de Mauricio de Sousa. Ilustrações de Mauro Souza.
- Lima, D. e Pozzobon, J. (2005). Amazônia socioambiental: sustentabilidade ecológica e diversidade social. *Estudos Avançados*, 19(54):45–76.
- Lobato, M. (2019). *O Saci*. Iba Mendes Editor Digital, São Paulo, 1 edition. Publicado originalmente em 1921. Projeto Livro Livre.
- Lopes, L. E. (2017). A trajetória histórica da lambada: da criação regional à difusão nacional. In *Anais do III Seminário Internacional História do Tempo Presente*, pages 1–14, Florianópolis. UDESC. Trabalho que analisa o processo de nacionalização da lambada a partir de suas raízes no Pará.
- Monteiro, W. (2000). *Visagens e Assombrações de Belém*. Banco da Amazônia S.A. – Basa, Belém, 3 edition. 3ª edição revista e atualizada. Inclui prefácio de Napoleão Figueiredo.
- Museu Paraense Emílio Goeldi (2022). Há mais de um século no goeldi, a vitória-régia é uma bela joia vegetal.
- MVIM. Museu Virtual de Instrumentos Musicais (2026). Tambor curimbó: Mvim_mvl_me_006. Catálogo Digital do Museu Virtual de Instrumentos Musicais. Descrição técnica, histórica e sonora do instrumento fundamental do Carimbó paraense.
- Orico, O. (1975). *Mitos Ameríndios e Crendices Amazônicas*. Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 2 edition. Obra que explora a mitologia indígena e o folclore da região amazônica.

- PARÁ. Assembleia Legislativa (2009). Lei nº 7.345, de 03 de dezembro de 2009. declara como patrimônio cultural de natureza imaterial do estado do pará o pássaro junino. Diário Oficial do Estado do Pará. Publicada no Diário Oficial do Estado do Pará, nº 31.560, de 04/12/2009. Autoria: Deputada Regina Barata.
- PARÁ. Assembleia Legislativa (2021). Lei nº 9.310, de 15 de setembro de 2021. declara o "ritmo brega" como integrante do patrimônio cultural e imaterial do estado do pará. Diário Oficial do Estado do Pará. Texto integral da norma sancionada.
- PARÁ. Governo do Estado (2021). Lei nº 9.310, de 15 de setembro de 2021. declara o "ritmo brega" como integrante do patrimônio cultural e imaterial do estado do pará. Diário Oficial do Estado do Pará. Sancionada pelo Governador Helder Barbalho. Autoria da Deputada Ana Cunha.
- Prefeitura de Altamira (2023). Melhor chef do mundo surpreende o público ao criar receitas salgadas com chocolate no Chocolat Xingu. Acesso em: 17 abr. 2026.
- Ribeiro, D. e Ribeiro, B. G. (1957). *Arte Plumária dos Índios Kaapor*. Civilização Brasileira, Rio de Janeiro. Estudo etnográfico sobre as técnicas e o significado da arte plumária do grupo indígena Kaapor (Urubu-Kaapor).
- Shibata, N. N., de Castro, P. M. D., de Souza Albuquerque, D., Cruz, L. P., de Lima, M. S., Soares, B. Y. C., de Lima Alves, C., Quaresma, T. M., e Oliveira, S. R. B. (2025). Conectando conservação ambiental e cultura paraense por meio do jogo tekohá. *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 1–12. Trilha: Cultura.
- Sousa, M. G. (2006). O mito do biatatá e suas variantes: considerações sobre literatura oral e o imaginário das águas. In de Lourdes Netto Simões, M., editor, *Identidade Cultural e Expressões Regionais: estudos sobre Literatura, Cultura e Turismo*, pages 229–242. Editus, Ilhéus. Capítulo integrante da seleção de produção científica do grupo ICER/UESC.
- Taddei, R., de Oliveira, J. C., e Scaramuzzi, I. (2021). Povos indígenas, populações tradicionais e mudanças climáticas. *CLIMÁTICA*, page 59.
- TV Liberal (2022). Barcarena: um paraíso com praias, ilhas e um pôr do sol magnífico. Acesso em: 17 abr. 2026.
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*. John Murray.