

Menoari: cultura indígena e combate a devastação ambiental representados por produção de jogo digital

João Pedro de Almeida Moraes¹, Fabiane da Hora Santana¹,
David Santos da Silva Souza¹, Eduardo Santos Silva¹,
Flávio Henrique Suzart Leite¹, Felipe Santos de Souza¹,
Israel Boa Morte de Jesus¹, Vilma Mascarenhas Cirne¹

¹Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC)
– Salvador – BA – Brazil

morais566, fabianehora87@gmail.com,

david47495206, eduardo48670056,

flavio48669236, felipe47498266,

israel47497996, vilma47468756@aluno.ba.senac.br

Abstract. *This article aims to demonstrate the development of a digital game with socio-environmental and cultural themes, required by the National Curriculum Guidelines for the Education of Ethnic-racial Relations and for the Teaching of Afro-Brazilian and Indigenous History and Culture (BRASIL, 2008). All stages of conception and development of the Menoari game will be presented. The game developed shows elements of indigenous culture - gods, clothing, instruments, dwellings - and makes reference to the deforestation of Brazilian forests. Therefore, it makes it possible to open discussions about the theme in a playful and educational way, rescuing the memory of the original peoples, highlighting the challenges for the maintenance of the indigenous culture and their lands.*

Resumo. *Este artigo tem como objetivo demonstrar o desenvolvimento de um jogo digital com a temática socioambiental e cultural, requerida pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Indígena (BRASIL, 2008). Serão apresentadas todas as etapas de concepção e desenvolvimento do jogo Menoari. O jogo desenvolvido evidencia elementos da cultura indígena - deuses, vestimentas, instrumentos, habitações - e faz referência ao desmatamento das florestas brasileira. Sendo assim, possibilita abrir discussões acerca do tema de maneira lúdica e educativa, resgatando a memória dos povos originários, evidenciando os desafios para a manutenção da cultura indígena e de suas terras.*

1. Introdução

Os jogos digitais, por vezes, remete a pensar em diversão e entretenimento, porém podem ir além, se tornando uma ferramenta de compartilhamento de informações, promovendo e colaborando para discussões que envolvam pautas socioambientais. Do mesmo modo,

sendo responsável por difundir conteúdos relativos a causas específicas e de cunho cultural e educativo.

O processo de produção de jogos digitais envolve diversas etapas e tarefas. O ponto de partida se encontra na definição do tema, seguido pela criação e planejamento do escopo e elaboração dos elementos que envolvem as caracterizações do produto. Dentre tantos temas contemporâneos relevantes a serem discutidos, a valorização da cultura indígena e conservação dos recursos naturais e territórios indígenas tem notoriedade por resgatar a cultura originária do povo brasileiro.

Diante dessas perspectivas, este trabalho objetiva demonstrar quais práticas foram adotadas e quais intenções da produção do jogo *Menoari*, que foi desenvolvido durante o projeto integrador do curso Técnico em Programação de Jogos Digitais, do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial da cidade de Salvador, Bahia. O processo de produção do jogo até a fase atual foram de 4 meses.

Nas próximas seções será possível identificar as motivações para escolha do tema, bem como o aprofundamento na temática com pesquisa exploratória. Para além disso, apresenta os caminhos percorridos para a concepção e desenvolvimento do jogo.

2. Referencial Teórico

Nesta sessão serão apresentados os principais assuntos que fundamentam este trabalho. Destaca-se que o levantamento de referências e a realização de uma pesquisa aprofundada durante a produção de *games* é indispensável para atingir os objetivos propostos e fundamentar o contexto em que o jogo estará imerso.

2.1. Cultura Indígena: a luta pela sua valorização

Segundo o último censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que levantou informações sobre os povos originários, a população que se declara Indígena é de 1.693.535. Os números apresentados apontaram crescimento populacional entre 1991 e 2022, com a maior concentração no norte e nordeste do país (Brasil, 2023). As principais etnias indígenas brasileira são os pataxós, potigaras, guaranis, tupis, caiangungues ou caiangungues, guajajaras, xavantes, ianomâmis, ticunas, macuxis e terenas. Vale destacar que o censo de 2010 observou que o número de línguas faladas por essa população é diversificada, com “274 línguas indígenas faladas por indivíduos pertencentes a 305 etnias diferentes” (BRASIL, 2010).

Ao longo do tempo as comunidades indígenas brasileiras tem enfrentado diversos desafios para estabelecer e garantir a valorização da sua cultura. Por vez, os currículos escolares, as mídias de difusão de informações ou o estado brasileiro tem reproduzido equívocos sobre a cultura indígena. É possível encontrar em atividades de ensino e aprendizagem reproduções sobre a “descoberta do Brasil”, distorção da cultura indígena por “lendas do folclore brasileiro” ou na reprodução da figura indígena com características do século XVI, na chegada dos Portugueses ao Brasil (KAYAPÓ; BRITO, 2014).

Alguns marcos foram efetivados para ajudar no processo de valorização da cultura dos povos originários e retirá-los da invisibilidade e distorção cultural. A Organização das Nações Unidas (ONU), em assembleia, estabeleceu a declaração dos direitos dos povos indígenas, que tem como base a declaração dos direitos humanos. Dentre seus inúmeros

artigos, destaca-se o 6º, o qual afirma que “Os povos indígenas têm o direito de conservar e reforçar suas próprias instituições políticas, jurídicas, econômicas, sociais e culturais” (ONU, 2007) . No Brasil, em 2008, foi sancionada a lei nº 11.645/08 que determina as diretrizes e bases da educação nacional, para inclusão da obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”, que orienta as escolas brasileiras quanto ao ensino dos conteúdos que envolvem a história brasileira no âmbito da cultura indígena (BRASIL, 2010) .

2.2. Devastação ambiental em terras indígenas

Apesar da busca pela valorização e reconhecimento perante a lei promulgada em 2008, ainda é perceptível o processo de exploração ambiental e florestal existente em território indígena. Um grande desafio enfrentado se refere à conservação das áreas de habitação e dos recursos naturais que fazem parte do seu entorno. É possível encontrar nos últimos anos diversas notícias publicadas nas mídias, bem como relatos de pessoas ligadas à comunidade indígena sobre invasões, desmatamento das áreas de conservação e propriedade terra indígena ou exploração de locais considerados sagrados para eles, a exemplo dos cemitérios (RAMOS et al., 2023) .

A luta indígena se estende à esfera jurídica após a criação da proposta da PL (Projeto de Lei) 490/2007, também chamada de “Marco Temporal”, a qual modifica o estatuto indígena e prevê que para as terras não serem exploradas tem que haver a comprovação de que aquele local é habitado pelos indígenas antes da promulgação da constituição de 1988 (BRASIL, 2022). Esse fato dificultará a demarcação das terras indígenas, que hoje é feito pela Fundação Nacional dos Povos Indígenas (FUNAI), e a preservação do meio ambiente.

Conforme levantamento realizado em pesquisa da Rede Simex, em parceria com as instituições ambientais Imazon, Idesam, Imaflora e ICV, os números de exploração de madeira em território indígenas (Pará) teve aumento de mais de 1000% em apenas dois anos - 2019/2021 (SIMEX, 2022) , o que é percebido também em outras localidades indígenas distribuídas em todo Brasil. Esses números reforçam a necessidade de preservação ambiental e da maior conscientização sobre a manutenção dos territórios indígenas brasileiros, o que evidencia a importância do ensino da cultura indígena desde os anos iniciais dos espaços educacionais.

3. Metodologia

Os jogos digitais podem ser uma importante ferramenta no fortalecimento e combate aos equívocos existentes na disseminação da cultura indígena e na conscientização da conservação da natureza. Desse modo, surgiu o jogo denominado Menoari, que significa a representação da fusão de elementos culturais indígenas e a memória das tradições brasileiras, além de despertar o interesse sobre as tradições e conhecimentos dos povos originários.

A produção do game aconteceu em três etapas ocorridas paralelamente, sendo elas: 1) pesquisa exploratória; 2) concepção das narrativas do jogo; 3) produção de design e programação do *game*.

3.1. Pesquisa exploratória

A etapa inicial realizada pelos desenvolvedores, para a produção do jogo *Menoari*, foi a pesquisa exploratória, de extrema importância para a fundamentação do enredo, caracterização dos personagens e sobretudo o respeito à cultura dos povos originários. A pesquisa exploratória é vista como o desejo do pesquisador em obter uma compreensão mais rica do fenômeno de interesse (POLIT; HUNGLER, 1987), o que cria uma maior sintonia com a causa específica do jogo. Essa etapa foi dividida em dois momentos: a) visita técnica em estúdios de jogos; b) visita técnica em instituto indígena.

Realizou-se durante a produção do jogo visitas a 3 estúdios de *games* diferentes, com o objetivo de vivenciar na prática aspectos como: exploração do mercado de jogos brasileiros; a interação do usuário nesses espaços; impacto dos áudios nas emoções dos usuários; e produção *heads-ups display* (HUD) eficientes e sem poluição visual nos jogos 2D. As respostas para esses pontos focais foram obtidas por meio de observações dos usuários durante o consumo dos jogos e nas percepções no desenvolvimento das atividades nestes espaços. As atividades realizadas foram:

1. **Relato das emoções** - Durante a visita foi oportunizada a experimentação de jogos em que os desenvolvedores puderam perceber as partes sonoras e realizar um relatório descritivo para posteriormente discutir em grupo quais as emoções os sons transmitiam.
2. **HUDs limpas** - Nessa etapa os desenvolvedores voltaram sua atenção para as HUDs dos jogos que estavam sendo utilizados durante a visita. Após realizarem essa etapa todos os desenvolvedores se reuniram e criaram propostas de HUDs mais limpas e eficientes para cada um dos *games*.
3. **O que os usuários esperam?** - Para esse momento, foi realizada uma roda de conversa com o proprietário de um dos locais visitados a fim de compreender o que o usuário busca nesses espaços; qual o perfil para o consumo; como os jogadores percebem as narrativas e quais *feedbacks* eles apresentam. Esse fato colaborou para a criação do roteiro de *Menoari*, de modo que pudesse provocar no usuário a imersão durante o jogo e compreensão das mensagens tratadas.

Enquanto a etapa supracitada objetivava tratar dos aspectos técnicos dos jogos digitais, também foram realizadas pesquisas para tratar do tema do jogo. A princípio foram efetuadas leituras de materiais (artigos, relatos, notícias) para aproximação com o tema, sendo posteriormente realizada uma reunião com a professora Telma Ramos, pesquisadora da cultura indígena e descendente dos povos originários, que permitiu sanar dúvidas acerca da temática. Sendo assim, foi possível realizar algumas retificações no desenvolvimento do projeto, a exemplo de quais deuses seriam representados de forma coerente com as atribuições deles no *game*, assim como no design do personagem, conforme pode ser visto na Figura 1. Nesse caso ocorreu a evolução do personagem 1 para o 2.

Com a retificação de alguns aspectos do projeto foi realizada a visita técnica ao instituto indígena Owca Ayam, em que foi apresentado aos indígenas residentes no local as narrativas do jogo, objetivos e os personagens, conforme visto na Figura 2. O objetivo foi validar a proposta, apresentar a produção dos designs e obter *feedback* sobre a narrativa do jogo. A visita proporcionou a segunda mudança no personagem principal, inspirados nos indígenas presentes no local, foram adicionadas as pinturas corporais, conforme mostra a



Figure 1. Evolução do design de Menoari.



Figure 2. Visita ao instituto indígena Owca Ayam.

evolução de 2 para 3 presente na Figura 1. Vale destacar que as pinturas corporais são um dos elementos mais marcantes da cultura indígena (VANUCHI et al., 2019; AMORIM, 2018)

Nessa mesma visita os anfitriões realizaram apresentações de dança, cantos indígenas e toque de instrumentos. Com isso, foi possível observar a composição sonora e refletir como poderia ser implementado dentro do jogo.

3.2. Concepção da ideia

O jogo é centralizado na temática do combate contra a exploração da floresta, a apresentação dos deuses e valorização da cultura indígena e na caracterização dos personagens, de maneira a retratar os povos originários no século vigente.

Partindo desses princípios, criou-se o *background* da narrativa que apresenta uma área habitada por indígenas e que está sendo atacada pelos invasores da floresta, por meio do corte e devastação das árvores e hasteamento de fogo, causando incêndios e queimadas. Com esses acontecimentos, Tupã envia seu filho para proteger a floresta, o qual foi de-

nominado de Menoari. Durante a sua jornada pelo jogo, o personagem principal visitará aldeias indígenas, interagirá com deuses protetores da floresta e lutará para acabar com a destruição das árvores. Sendo assim, o jogo foi planejado para ser no estilo plataforma do tipo ação e aventura.

3.2.1. Detalhes do jogo

O jogo obedecerá um fluxo específico, o qual inicialmente será apresentado ao usuário a tela de menu com as opções "Jogar" e "Sair", as quais poderão ser acionadas pelo cursor do *mouse* (uma flecha). Em seguida, o usuário iniciará o jogo tendo como fluxo evolutivo do game:

1. **Cutscene 1** - Após acionar o botão "jogar", será apresentada a primeira *cutscene*, a qual se tem Tupã conduzindo explicações a Menoari do motivo de sua ida a terra dos homens, ao passo que o cenário de destruição da natureza vai sendo mostrado. Esse é momento de retratar o espírito do trovão que concede a vida, sendo ele o criador de tudo (CAMPELO FILHO et al., 2015). Apenas a voz de Tupã é escutada, para não criar uma personalização imagética do Deus supremo.
2. **Fase Tutorial** - É apresentado ao jogador um tutorial com instruções sobre a jogabilidade, ou seja, quais teclas devem ser utilizadas para realizar determinadas ações.
3. **Cutscene 2** - Ao final da fase 1 Menoari encontra a personagem Alira, que o conduzirá até o Pajé. No diálogo desta cena serão evidenciadas as aflições dos habitantes daquela localidade com a destruição da terras indígenas. O cenário mostra uma habitação indígena e o retrato da localidade.
4. **Fase 1** - Menoari encontrará diversos inimigos, aos quais são denominados invasores. A missão é combater esses invasores com a utilização de uma lança.
5. **Cutscene 3** - Ao fim da fase 1, Menoari encontrará a Caipora, a qual em diálogo se apresentará como protetora da floresta e o ajudará com o aumento de danos nos inimigos. Os indígenas veem na Caipora uma entidade protetora, que pune os indivíduos que destroem as florestas (COSTA NETO et al., 2023).
6. **Fase 2** - A evolução do jogo expõe a recuperação da floresta, inclusive com elementos de pinturas indígenas. Entretanto, ainda é possível ver troncos oriundos do desmatamento. Menoari continua na batalha contra os invasores.
7. **Cutscene 4** - A próxima entidade importante para os indígenas que se apresenta no *game* é a Mãe d'água, espírito visto como protetora das águas (MARTINI, 2017) e sendo a água fundamental para a conservação da vida (PAES, 2019). Outro elemento indígena presente nesta cena é a argila (VANUCHI et., 2019), entregue pela Mãe d'água a Menoari para recuperar a sua vida.
8. **Fase 3** - Embora parcialmente recuperada, a floresta agora é atacada por invasores mais fortes, que não utilizam mais a mecânica de batida com o machado, mas passam a projetar a ferramenta na direção de Menoari.
9. **Cutscene 5** - A última entidade sagrada encontrada por Menoari é Guaraci, o Deus do Sol, criado para iluminar a terra (CARUSO, 2020). A lança usada por Menoari ganhará chamas de fogo dadas por Guaraci.
10. **Fase Final** - Essa fase ocorrerá com a batalha do comandante dos invasores, Neste momento será possível observar referências aos garimpos ilegais e maquinários

para serrar árvores. Ao derrotar o chefe dos invasores, Menoari cumprirá a sua missão

11. **Cutscene 6** - A última cena do jogo será a despedida de Menoari da terra dos homens. A representação desse momento será em um diálogo com Alira e o Pajé em que serão evidenciadas informações que ajudarão na conscientização sobre a conservação ambiental, bem como no fortalecimento da cultura indígena e sua habitação.

Durante as fases será possível encontrar animais, tais como cobra, macaco, porco espinho e pássaros que fazem parte da fauna brasileira.

3.3. Produção do Jogo Menoari

Com as pesquisas exploratórias em andamento e a ideia do jogo validada pelos representantes indígenas visitados, deu-se início a produção do jogo. A primeira etapa foi o planejamento com a construção do fluxo do game, que pode ser visto com detalhe na sessão 3.2. Em seguida foi realizada a construção do gerenciamento da produção. Para isto, foi utilizada a ferramenta Trello (<https://trello.com/>) como auxílio na gestão de tempo, distribuição de tarefas e controle da execução de atividades em conjunto.

A seguir, será apresentado o design do jogo. Destaca-se que o tipo de ilustração utilizada para o desenvolvimento do design foi inicialmente com o estilo de ilustração pixel art, entretanto, após a evolução do personagem foi estabelecida a utilização de traços de desenhos mais definidos, optando então pelo estilo de ilustração cartoon e com técnica de desenho vetorial. Vale destacar que o jogo foi desenvolvido na *engine* Unity.

3.3.1. Personagem principal

O design implementado no personagem principal, Menoari (Figura 1, personagem 3), apresenta elementos da cultura indígena como pinturas corporais que podem variar a cada comunidade. Nesse caso a pintura corporal foi inspirada nos indígenas da comunidade Owca, os quais foram visitados durante a pesquisa exploratória. Desse modo, também pode ser visualizado o cocar, que faz menção as raízes da cultura indígena e ainda é utilizado nos dias atuais. Dessa forma, o item para realizar ataques é uma lança (Figura 5), que é utilizada durante atividades esportivas ou como ornamentação pelos indígenas contemporâneos [Luciano et al. 2010].

Outro ponto de destaque para o personagem é o uso de short amarelo, com um símbolo da balança da justiça, menção a missão de Menoari durante o jogo. Esse ponto mostra a desconstrução da visão equivocada de que os indígenas não utilizam vestimentas atuais que fazem parte do dia a dia dos brasileiros.

3.3.2. Non-player character (NPCs)

A subseção 3.2.1, ao realizar o detalhamento do jogo, cita os NPCs que estarão presente durante o *game*. Deste modo, a seguir, será possível visualizar o design desses personagens na Figura 3. A caipora aparecerá em cima de um porco do mato, com o semblante mais sério e apresentando falas de proteção ao meio ambiente. Enquanto a Mãe d'água

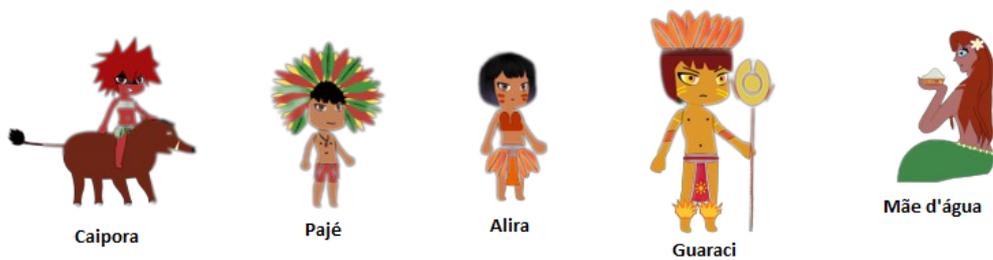


Figure 3. Personagens aliados de Menoari



Figure 4. Personagem inimigo: explorador.

estará sentada em uma pedra com a argila em mãos para ser entregue a Menoari. O Deus do sol, Guaraci, tem aparência indígena ancestral e leva consigo um cajado que representa o sol.

Os personagens Pajé e Alira aparecerão em uma reserva indígena. Nesse momento será possível observar os indígenas no cenário, entretanto não irão interagir com os personagens nas cenas. O pajé apresenta um cocar grande, pinturas corporais mais simples e um short. Já Alira apresenta pinturas corporais no rosto, blusa curta e saia que são usadas em momentos de apresentações de danças nas aldeias.

3.3.3. Invasores: inimigos da floresta

Segundo o relatório da Rede de Observatório (RAMOS et al., 2023), os maiores envolvidos no processo de destruição das florestas brasileiras e das habitações indígenas foram os garimpeiros de minérios, ocupadores de terras (grilheiros), e os invasores de madeira e pescas, além dos traficantes de animais. Dentre esses, o personagem que será retratado como inimigo nessa primeira versão do jogo é o explorador (Figura 4).

O explorador é caracterizado com roupas rasgadas (representação do trabalho dentro de ambientes adversos), protetor contra o sol na cabeça e um machado em mãos (Figura 5) para representar o corte das árvores.



Figure 5. Itens de ataque utilizado pelos personagens.

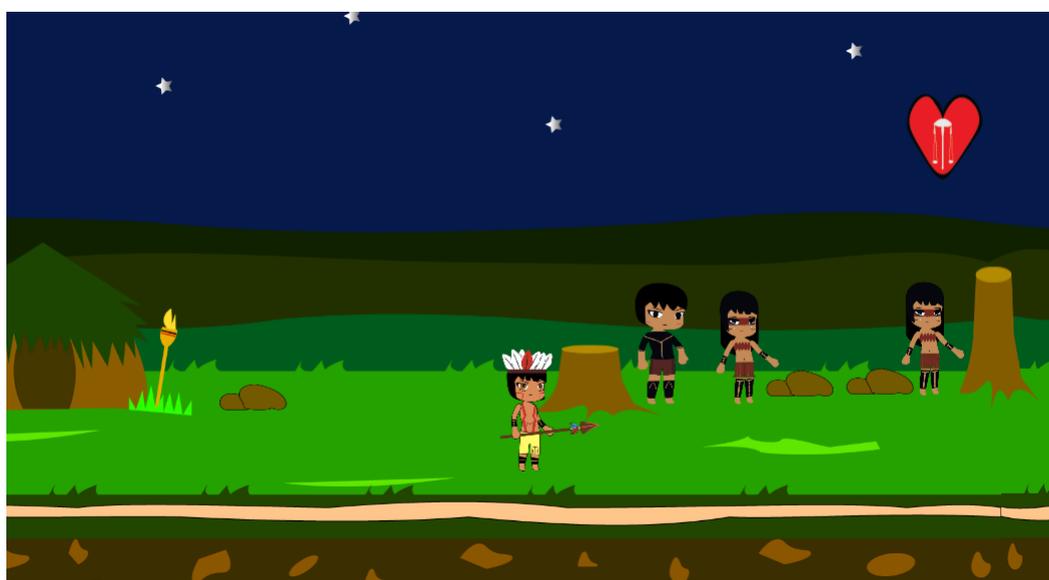


Figure 6. Cenário da fase 1 do jogo

3.4. Cenários

As aventuras de Menoari ocorrem na floresta (Figura 6, a qual apresenta traços de desmatamento com tocos de árvores e queimadas com visualização de fumaça. Durante a evolução do jogo o cenário apresenta uma floresta menos destruída, em sinalização ao usuário que o caminho para concluir o objetivo do jogo, recuperar a mata, está correto.

3.5. Áudios

A produção de áudio foi realizada pelos próprios desenvolvedores. Os sons da floresta e dos animais foram reproduzidos a partir de instrumentos e utensílios que pudessem imitar sonoramente o que se desejava. Um exemplo foi o uso do escorredor de pratos para reproduzir o som do sapo, conforme visto na Figura 7.

As vozes dos personagens foram doadas pelos próprios desenvolvedores e colaboradores do processo de desenvolvimento do jogo Menoari. Assim como o som



Figure 7. Produção de sons

da tela Menu e do próprio jogo foram produzidos no teclado, com a inspiração da sonoridade da apresentação ocorrida durante a visita ao insituto Owca Ayam ([link https://www.youtube.com/playlist?list=PLiJ5MAHsIU1PIJM22Z-o9acZ7epcyCwu](https://www.youtube.com/playlist?list=PLiJ5MAHsIU1PIJM22Z-o9acZ7epcyCwu)).

4. Considerações finais

O jogo Menoari é uma produção que objetiva promover de maneira lúdica discussões acerca da valorização da cultura e conservação das terras indígena, bem como a preservação do meio ambiente. O *game* foi desenvolvido dentro das perspectivas de um projeto integrador no curso Técnico de Programador de Jogos Digitais e carrega consigo todos os elementos produzidos de forma autoral.

Em face disso, esse trabalho aponta para a possibilidade da criação de *games* que possam ser autorais, com teor socioambiental e com produção efetiva dentro das instituições que se propõem a abrigar cursos desse gênero. Além disso, mostrar outra alternativa no processo de desenvolvimento de jogos digitais no Brasil.

O *download* do jogo Menoari pode ser feito por meio do [link https://five-one-games.itch.io/menoari](https://five-one-games.itch.io/menoari). Nessa primeira versão, o jogo deve ser utilizado no sistema operacional Windows.

4.1. Trabalhos futuros

O jogo Menoari continua em processo de produção e se pretende em trabalhos futuros apresentar o jogo finalizado com as *cutscene* 5 e 6 e a fase final. Para além disso, planeja-se aumentar o número de fases, promovendo e elencando mais elementos da cultura indígena, assim como apontar outros causadores de conflitos no processo de manutenção da vida indígena.

Referências

Brasil (2007). Projeto de lei 490/2007.

- Brasil (2008). Lei nº 11.645, de 10 março de 2008. *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*.
- Brasil (2010). Ibge – instituto brasileiro de geografia e estatística. censo brasileiro de 2010.
- Brasil (2023). Ibge – instituto brasileiro de geografia e estatística. censo brasileiro de 2010.
- Caruso, F. (2020). O universo da luz. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 42.
- Costa Neto, E. M., Santos-Fita, D., and Aguiar, L. M. P. (2023). Curupira e caipora: o papel dos seres elementais como guardiões da natureza. *Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas*, 18:e20210095.
- dos Santos Amorim, L. C. (2018). A pintura corporal e a arte gráfica entre os tembé. *Nova Revista Amazônica*, 6(1):199–215.
- Filho, C., Peres, H. N., and Dias, L. d. O. (2015). Mitos indígenas no ambiente escolar: uma reflexão sobre o universo guarani a partir da análise da obra tupã tenondé. In *Anais do I Congresso de Ciência e Tecnologia da PUC-Goiás. Goiânia*.
- Kayapó, E. and Brito, T. (2014). A pluralidade étnico-cultural indígena no brasil: o que a escola tem a ver com isso? *Mneme-Revista de Humanidades*, 15(35):38–68.
- Luciano, G. J. d. S., Oliveira, J. C. d., and Hoffmann, M. B. (2010). *olhares indígenas contemporâneos*.
- Martini, G. (2017). Faces da mãe d’água: Saberes da conservação. *Revista Calundu*, 1(2).
- Paes, G. S. M. (2019). Os negros d’água do rio ribeira de iguape: mito e história numa narrativa elaborada por comunidades negras do vale do ribeira. *Revista Brasileira de História*, 39:71–91.
- Polit, D. and Hungler, B. (1987). *Pesquisa em enfermagem: princípios e métodos*. 3^a edition.
- Ramos, S., Nunes, P., Pacheco, J., Colares O Coutoand, A., Silva, L. E. L., and Paiva, L. F. S. (2023). *Além da floresta: crimes socioambientais nas periferias*.
- Simex, R. (2022). Mapeamento da exploração madeireira no pará - agosto 2020 a julho 2021.
- Unidas, N. (2007). *Declaração das Nações Unidas sobre os Direitos dos Povos Indígenas*.
- Vanuchi, V. C. F., Welter, L. E., Stefanello, L. B., and Braibante, M. E. F. (2019). Oficina temática “tintas indígenas”: ensino de ciências por meio da temática “indígena”. *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, 10(5):253–270.