

# As Crônicas de Ubirajara: Um Jogo Sério Sobre Lendas do Folclore Brasileiro

*Title: As Crônicas de Ubirajara: A Serious Game About Brazilian Folklore*

Allan Capistrano de Santana Santos<sup>1</sup>, João Erick Barbosa Teixeira da Silva<sup>1</sup>,  
Victor Travassos Sarinho<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)  
Feira de Santana, BA – Brasil

{asantos, jsilva}@ecomp.uefs.br, vsarinho@uefs.br

**Abstract.** *Serious games are important educational tools that provide entertainment while simulating real-world challenges. This paper presents a serious game that delves into the universe of Brazilian folklore, combining cultural elements from orally transmitted legends with environmental aspects of fauna and flora within a fantastical perspective. As a result, we have a digital RPG that aims to disseminate knowledge about Brazilian folklore in an accessible manner, promoting the education and preservation of this unique cultural heritage.*

**Keywords.** *Serious Games, Folklore, Brazilian Legends.*

**Resumo.** *Jogos sérios são ferramentas educacionais importantes que proporcionam entretenimento e simulam desafios do mundo real. Este trabalho apresenta um jogo sério imersivo que mergulha no universo do folclore brasileiro, combinando elementos culturais de lendas transmitidas oralmente com aspectos ambientais da fauna e da flora dentro de uma perspectiva fantasiosa. Como resultado, tem-se um RPG digital que busca disseminar o conhecimento sobre o folclore brasileiro de forma acessível, promovendo a educação e a preservação desse patrimônio cultural singular.*

**Palavras-chave.** *Jogos Sérios, Folclore, Lendas Brasileiras.*

## 1. Introdução

Lendas folclóricas são importantes na preservação e transmissão da cultura e identidade das comunidades brasileiras [Oliveira 2022]. Tratam-se de narrativas transmitidas oralmente ao longo dos anos, abrangendo uma ampla gama de temas, desde histórias envolvendo seres místicos e criaturas fantásticas até relatos sobre a relação entre o homem e a natureza. A riqueza dessas lendas reflete a diversidade cultural e ambiental do Brasil [Parreiras et al. 2022b], um patrimônio cultural que precisa ser protegido e valorizado.

A educação sobre as lendas folclóricas é essencial para promover uma compreensão mais profunda e respeitosa das regiões e suas comunidades, combatendo estereótipos e preconceitos de uma maneira mais inclusiva e holística. Conhecer essas narrativas permite que os indivíduos desenvolvam uma conexão significativa com sua região e habitantes, reconhecendo a importância de preservar tanto a cultura quanto o meio ambiente associado a elas [Zanini 2000].

Jogos sérios são ferramentas educacionais que proporcionam entretenimento e abordam desafios do mundo real. Diante da relevância das lendas folclóricas, este artigo apresenta “**As Crônicas de Ubirajara**”, um jogo sério digital ambientado na Floresta Amazônica, marcada pela sua riqueza ambiental e cultural. O jogo introduz personagens inspirados nas entidades folclóricas culturalmente reconhecidas, proporcionando uma experiência interativa e envolvente. Assim, baseado em elementos do folclore brasileiro, busca-se disseminar esse conhecimento de forma acessível, promovendo a educação e a preservação desse patrimônio cultural singular.

## 2. Trabalhos Relacionados

Conforme [Melo e da Silva 2021], “**Lendas do Brasil**” é um trabalho que busca aplicar a ludicidade dos jogos para instruir o leitor sobre o folclore nacional. Para tal, desenvolveu-se uma proposta e jogo de tabuleiro analógico sobre o folclore nacional, que se utiliza de mecânicas lúdicas de um tabuleiro para estimular a aprendizagem sobre a cultura dos povos trazida pelo folclore brasileiro.

Segundo [Parreiras et al. 2022a], “**Batalha das Lendas**” é um jogo de tabuleiro competitivo e cooperativo que surge para abordar de forma divertida temas relacionados ao folclore brasileiro, como uma alternativa para apresentar e instigar os jogadores sobre a valorização cultural intrínseca nos contos e nas lendas nacionais. O jogo se concentra em uma temática de confronto entre algumas das criaturas do folclore e tem a intenção de contar a história através das regras da batalha, sendo desenvolvido a partir das mecânicas tradicionais do jogo de Dominó, onde através de disputas, busca estimular discussões visando apreciar a cultura folclórica brasileira.

Por fim, foi desenvolvido por [Junior et al. 2020] um protótipo de jogo para a aprendizagem do folclore brasileiro, sendo neste caso sobre a Lenda do Japuaçu. Trata-se de um jogo que visa valorizar e ensinar elementos da cultura brasileira de forma lúdica, no qual apresenta o desenvolvimento do cenário, conteúdos, e jogabilidade aplicadas à Lenda do Japuaçu.

Como diferencial entre os trabalhos relacionados descritos, “**As Crônicas de Ubirajara**” se apresenta como um jogo digital, passível de novas expansões, e que traz uma contação de história imersiva do folclore brasileiro em um estilo de jogo RPG.

## 3. Jogo Obtido

O jogo “**As Crônicas de Ubirajara**” se passa na Floresta Amazônica, onde inimigos surgem para roubar os poderes das entidades folclóricas e causar o desequilíbrio ambiental. Desenvolvido em forma linear no estilo RPG 2D, inspirado nos jogos da franquia *The Legend of Zelda* para *Game Boy Advance*, o jogador assume o papel de uma personagem em um mundo fictício, explorando histórias e desafios que refletem aspectos culturais e ambientais do Brasil. Para tal, o personagem principal do jogo é representado por uma garota indígena, chamada Ubirajara, que vive no local e se recusa a aceitar que este ambiente, que é de suma importância para a fauna e flora, seja destruído por invasores. Ubirajara interage com o cenário coletando frutas de arbustos espalhados pela floresta para recuperar parte da sua vida, incentivando a exploração e a busca por recursos para manter sua saúde durante o jogo. Ubirajara também interage com placas informativas que fornecem informações sobre a localização das entidades folclóricas no mapa do jogo.

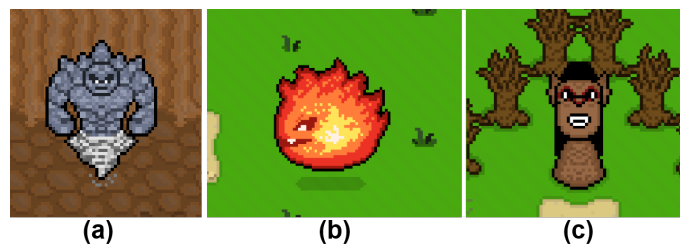
O jogo foi desenvolvido utilizando o motor de jogo *Godot 4*, devido à sua flexibilidade para a construção de jogos em 2D. A construção dos elementos do cenário foi realizada utilizando a técnica de *pixel art*, e a ferramenta escolhida para essa tarefa foi o *Aseprite*. Os efeitos sonoros foram criados utilizando a ferramenta *Audacity*.



**Figura 1. Entidades do folclore presentes no jogo.**

Três entidades do folclore foram inicialmente incorporadas no jogo: Saci Pererê, Boitatá e Iara (Figura 1). Cada uma delas está situada em regiões diferentes do mapa, e, dado o caráter linear do jogo, algumas dessas regiões encontram-se bloqueadas, podendo ser acessadas somente por uma sequência específica de progressão no jogo. Ao interagir com uma entidade, o jogador é apresentado a respeito de sua respectiva lenda folclórica, mesclada com a história do jogo, por meio de diálogos.

Com relação aos inimigos do jogo, cada um possui estilo e habilidades únicas relacionadas com os poderes das entidades do folclore, uma vez que a história do jogo se baseia no contexto em que os inimigos roubaram esses atributos dessas entidades.



**Figura 2. Inimigos presentes no jogo.**

O primeiro inimigo, “Ybytu”, que significa vento em Tupi-Guarani [Guarani 2024b] [Guérios 1959], é um monstro de pedra e vento, e esta associado aos poderes do Saci Pererê (Figura 2 (a)). Este inimigo possui habilidades relacionadas ao vento, mais especificamente com redemoinhos, e, em seus ataques, ele cria diversos redemoinhos em posições diferentes para provocar dano e dificultar a locomoção do jogador, impedindo que este o ataque.

O segundo inimigo, “Tatapora”, que provém da palavra “Tatá” em Tupi-Guarani que significa fogo [Benedito 2019] [Guérios 1959] [Moreira 2005], dessa forma, pode ser traduzido como “fogo que salta” ou “o que tem fogo dentro”, é uma bola de fogo gigante, que acabou por roubar os poderes do Boitatá (Figura 2 (b)). Suas habilidades estão intimamente relacionadas com fogo, por conta disso, em qualquer coisa que o Tatapora se aproxima, é iniciado o processo de combustão. Ele possui um ataque que, após realizar alguns saltos, ele cria uma onda de calor ao seu redor que vai se espalhando pelo cenário, além também de possuir um ataque em que realiza uma investida de fogo.

O terceiro inimigo, “Arapucaíra” tem o nome derivado da palavra “arapuca”, de origem Tupi-Guarani, que significa “armadilha feita de paus” para pássaros [Ferreira e de Almeida 2021] [Guarani 2024a] [Góis e Martins 2019]. O nome deste inimigo tem relação com armadilhas projetadas para atrair e capturar presas, uma vez que este inimigo está relacionado com os poderes da Iara, ou seja, poderes de hipnose e atração. Já o sufixo “íra”, foi pensando em complementar a palavra para dar uma melhor sonoridade ao nome do inimigo. A parte visual do Arapucaíra (Figura 2 (c)) foi inspirada nas tradicionais carrancas de madeira que são encontradas no Brasil. Quando o jogador está afastado, o Arapucaíra lança troncos de árvore em linha reta, porém, quando o jogador se aproxima, ele emite um som capaz de atordoar e colocá-lo em um estado de transe, facilitando o próximo ataque que faz surgir estacas de madeira do chão.

Com relação às mecânicas de ataque, inicialmente, a Ubirajara está equipada com uma lança, porém conforme o jogador derrota os inimigos, são obtidos novos tipos de ataque. Quando equipada com a lança, a personagem realiza ataques corpo a corpo, enquanto poderes de redemoinho e de fogo são utilizados para atingir alvos à distância. Além disso, os poderes podem ser usados para desbloquear passagens e avançar no jogo.



**Figura 3. Mapa representativo das regiões do jogo.**

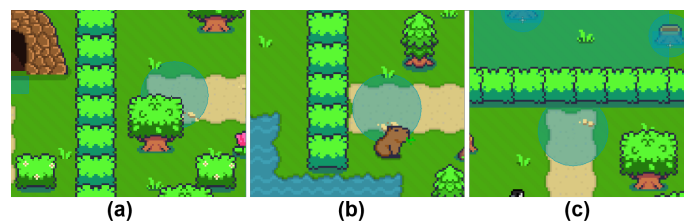
Com relação ao mapa do jogo (Figura 3), este se divide em três regiões principais que ditam o fluxo do jogo: a região Oeste, a região Leste e por fim a região Norte. A região Oeste, onde está localizado o Saci Pererê, introduz o jogo para o jogador e explica as principais dinâmicas do mesmo. O destaque desta região é a entrada da Caverna Refúgio da Maroaga [Amazonas Atual 2019], onde está escondido Ybytu, o primeiro inimigo.

A região Leste é a próxima região na qual o jogador deve seguir para continuar sua jornada. Nela é encontrado o Boitatá, que dá prosseguimento na trama do jogo. Desta vez, o inimigo é o Tatapora, que está na região mais a direita. Nessa região são encontrados um maior número de árvores cortadas, que durante o combate com o Tatapora podem pegar fogo. O objetivo foi trazer um alerta para o jogador, e tentar conscientizá-lo à respeito de alguns problemas que acontecem diariamente nas floresta.

Por fim, a região Norte é marcada pela presença da entidade folclórica Iara, além de ser cortada por um rio que representa o Rio Amazonas no jogo. Mais acima, é

encontrado o terceiro e último inimigo, o Arapucaíra. A região do Arapucaíra possui vários lagos e regiões inundadas, apresentando várias plantas e árvores mortas por toda parte. A ideia é demonstrar algumas das consequências das ações humanas nas florestas, como a construção de hidrelétricas, que muitas vezes causam grandes inundações, formando com isso lagos artificiais, como por exemplo o Lago de Balbina, que serviu de inspiração para esta área do jogo.

Com o intuito de estimular a exploração mais aprofundada do mapa, e devido ao caráter educacional do jogo, foram colocadas em pontos-chave do mapa algumas *Áreas de Interação*. Quando o jogador se aproxima dessas áreas, são exibidos diálogos que abordam curiosidades relacionadas ao jogo, a elementos específicos ou mesmo a partes da Floresta Amazônica que serviram de inspiração para o cenário. Tal abordagem visa intensificar a dinâmica do jogo e a imersão do jogador no mesmo. Como exemplo, na Figura 4 (a), a área de interação exibe um diálogo a respeito da Caverna Refúgio da Maroaga, localizada no meio da floresta Amazônica. Já a Figura 4 (b) aborda tanto o Rio Amazonas quanto a lenda da Iara, enquanto que a Figura 4 (c) mostra um diálogo que aborda o tema de desmatamento e as queimadas que afligem as florestas.



**Figura 4. Áreas de Interação - (a) Caverna Refúgio da Maroaga (b) Rio Amazonas (c) Desmatamento.**

#### 4. Conclusões

Este artigo apresentou o jogo “As Crônicas de Ubirajara”, um RPG 2D voltado para jovens e crianças que integra elementos do folclore brasileiro em um ambiente digital interativo. Trata-se de um jogo onde os jogadores assumem o papel de uma personagem em um mundo fictício, explorando histórias e desafios que refletem aspectos culturais e ambientais do Brasil. A partir dessa narrativa, os jogadores têm a oportunidade de aprender sobre o folclore brasileiro e, ao mesmo tempo, são expostos a conceitos de conservação dos respectivos ambientes.

De fato, a integração de elementos do folclore brasileiro em um jogo sério oferece uma abordagem relevante para a educação e conscientização, especialmente no que diz respeito à cultura e ao meio ambiente. Assim, ao criar uma experiência de jogo que não apenas entretém, mas também educa, tem-se neste trabalho a promoção e a valorização do patrimônio cultural do país, contribuindo assim para a formação de uma consciência nos jogadores sobre a importância do respeito às histórias e à natureza do folclore brasileiro.

Como trabalhos futuros, pretende-se aprimorar a experiência de jogo através da inclusão de mais elementos do folclore brasileiro, expandindo o repertório de histórias e personagens. Ademais, explorar a possibilidade de adaptação do jogo para diferentes plataformas e idiomas pode ampliar seu alcance e impacto educacional como um todo.

## Referências

- Amazonas Atual (2019). Caverna Refúgio do Maroaga: passeio imperdível em Presidente Figueiredo — amazonasatual.com.br. <https://amazonasatual.com.br/caverna-refugio-do-marooaga-passeio-imperdivel-em-presidente-figueiredo/>. [Accessed 29-03-2024].
- Benedito, M. (2019). As palavras de origem tupi do nosso cotidiano. *Brasil de Fato*.
- Ferreira, S. R. e de Almeida, N. L. F. (2021). Heranças lexicais dos povos de língua tupi na região de jeremoabo/bahia. *Anais dos Seminários de Iniciação Científica*, (25).
- Góis, M. L. e Martins, A. M. S. (2019). O tupi antigo no português: algumas questões sobre história, identidade e ensino de linguagem. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, 58:422–440.
- Guarani, D. T. (2024a). Arapuca significado em tupi-guarani. *Dicionário Tupi-Guarani*.
- Guarani, D. T. (2024b). Ybytu significado em tupi-guarani. *Dicionário Tupi-Guarani*.
- Guérios, R. M. (1959). A posição lingüística do xetá. *Letras*, 10:92–114.
- Junior, G. F., Cancillier, S. G., Ambrosio, P. G., Machado, L. V., Madeira, K., Batanolli, J. A. R., e Martins, P. J. (2020). Protótipo do jogo educativo 2d: Folcjapu, sobre folclore brasileiro “lenda do japuçu”, utilizando metodologia retain. *Informática na Educação: teoria & prática*, 23(2 Mai/Ago).
- Melo, J. F. C. e da Silva, B. C. (2021). Lendas do brasil: Uma proposta de jogo de tabuleiro para o ensino e valorização do folclore e da cultura nacional. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 701–704. SBC.
- Moreira, C. M. (2005). A influência do tupi na formação do português do brasil. *Mesa-redonda, II CLUERJ*.
- Oliveira, A. B. R. d. (2022). Jogo auxiliar ao ensino do folclore brasileiro. *Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial-Projeto de Produto)-Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro*.
- Parreiras, M., Pessoa, C. H., Paiva, T. M., Lima, Y. B., e Xexéo, G. (2022a). Batalha das lendas: Uma proposta de jogo de tabuleiro para valorização cultural do folclore brasileiro. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 263–267. SBC.
- Parreiras, M. V. C., Paiva, T. M., Pessoa, C., Lima, Y. B., e Xexéo, G. (2022b). Proposta de jogo de tabuleiro para valorização cultural do território e folclore brasileiro. *Revista Produção e Desenvolvimento*, 8(1):e609–e609.
- Zanini, E. A. P. (2000). Música folclórica e educação. In *Anais do XI Congresso Brasileiro de Folclore. Porto Alegre*, pages 161–168.