

Beatriz Rodrigues Nascimento, Larissa Albuquerque de Alencar \*

# Amazônia como inspiração: como integrar temas de sustentabilidade e cultura em jogos de tabuleiro



**Beatriz Rodrigues Nascimento** é mestranda em Design pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e graduada em Design pela mesma instituição (2024). Desenvolve pesquisas na área de Desenho Industrial, com ênfase em produções gráficas, UX/UI e design emocional. Atua principalmente na investigação de experiências emocionais aplicadas ao design.

<beatriz.rod03@gmail.com>

ORCID 0009-0000-2675-8627

**Larissa Albuquerque de Alencar** é doutora em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e Mestre em Ciências Florestais e Ambientais pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). É Professora Adjunta IV da UFAM, onde atua desde 2012, e Tutora do grupo PET Design UFAM. Coordena o Grupo de Pesquisa Design, Gênero e Sustentabilidade (DeGS-UFAM) e possui experiência na área de Expressão Gráfica, Ecodesign e Projeto de Produto. No âmbito internacional, é

**Resumo** Este artigo explora o uso de jogos de tabuleiro como ferramenta para promover a educação ambiental e a valorização cultural da Amazônia. A pesquisa, baseada em revisão bibliográfica, analisa jogos existentes e identifica elementos que tornam esses jogos eficazes na integração de sustentabilidade e cultura. O estudo também investiga as oportunidades e desafios no desenvolvimento de jogos com essa temática, considerando o impacto social e econômico nas comunidades locais. A imersão proporcionada pelos jogos é destacada como essencial para conectar o público às questões socioambientais. Espera-se que o estudo contribua para a criação de jogos mais eficazes, promovendo conscientização ambiental, aprendizado sobre a Amazônia e desenvolvimento sustentável.

**Palavras-chave** Amazônia, Jogos de tabuleiro, Sustentabilidade e Cultura.

membro ativo da Red de Investigadores en Diseño (Palermo, Argentina) e atua como avaliadora ad hoc em comitês de ética e pesquisa (UEMG, UEAP e Universidad de Palermo).

<larissa\_alencar@ufam.edu.br>

ORCID 0000-0002-7055-2527

### **The Amazon as Inspiration: How to Integrate Sustainability and Cultural Themes into Board Games**

**Abstract** *This article explores the use of board games as a tool to promote environmental education and cultural appreciation of the Amazon. The research, based on a literature review, analyzes existing games and identifies elements that make these games effective in integrating sustainability and culture. The study also investigates the opportunities and challenges in developing games with this theme, considering the social and economic impact on local communities. The immersion provided by games is highlighted as essential for connecting the public to socio-environmental issues. It is hoped that the study will contribute to the creation of more effective games, promoting environmental awareness, learning about the Amazon and sustainable development.*

**Keywords** Amazonia, Board games, Sustainability and Culture.

### **El Amazonas como inspiración: cómo integrar la sostenibilidad y los temas culturales en los juegos de mesa**

**Resumen** *Este artículo explora el uso de los juegos de mesa como herramienta para promover la educación ambiental y la apreciación cultural de la Amazonia. La investigación, basada en una revisión bibliográfica, analiza los juegos existentes e identifica los elementos que hacen que estos juegos sean eficaces a la hora de integrar la sostenibilidad y la cultura. El estudio también investiga las oportunidades y los retos de desarrollar juegos con esta temática, teniendo en cuenta el impacto social y económico en las comunidades locales. La inmersión que proporcionan los juegos se destaca como esencial para conectar al público con las cuestiones socioambientales. Se espera que el estudio contribuya a la creación de juegos más eficaces, que promuevan la concienciación medioambiental, el aprendizaje sobre la Amazonia y el desarrollo sostenible.*

**Palabras clave** Amazonia, Juegos de mesa, Sostenibilidad y Cultura.

## Introdução

Em uma sociedade cada vez mais consciente da importância da sustentabilidade ambiental e da valorização cultural, a busca por novas formas de educar e engajar o público em relação a essas temáticas torna-se crucial. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro emergem como ferramentas inovadoras e promissoras, capazes de promover o aprendizado de maneira lúdica e interativa (RIBEIRO; AMORIM, 2022).

Este artigo se propõe a analisar o potencial da temática amazônica na criação de jogos de tabuleiro como instrumentos de educação ambiental e cultural, investigando como a cultura e a sustentabilidade podem ser integradas de forma eficaz a essas plataformas.

A temática amazônica, com sua riqueza natural e cultural inigualável, oferece um terreno fértil para o desenvolvimento de jogos engajadores e educativos. A cultura, nesse contexto, abrange os conhecimentos, costumes e valores dos povos que habitam a região, incluindo as comunidades indígenas e tradicionais.

A sustentabilidade, por sua vez, reflete a busca por um modelo de desenvolvimento que atenda às necessidades do presente sem comprometer a capacidade das futuras gerações de suprir suas próprias necessidades, garantindo a preservação da floresta e o bem-estar das populações locais. A educação ambiental, por fim, busca promover a compreensão da complexa relação entre o ser humano e o meio ambiente, incentivando atitudes e valores que contribuam para a conservação da natureza.

Dessa forma, a presente pesquisa tem como objetivo central analisar como a temática amazônica pode ser utilizada na criação de jogos de tabuleiro que promovam a educação ambiental e a valorização cultural. Para tanto, serão exploradas diferentes abordagens criativas para integrar cultura e sustentabilidade em jogos de tabuleiro, identificando os elementos que tornam esses jogos ferramentas educativas eficazes.

Serão analisados exemplos de jogos existentes, alguns que são utilizados como instrumentos de ensino, com foco na exploração de suas dinâmicas, narrativas e impactos, que demonstram o potencial de promover a conscientização ambiental de forma divertida e interativa. Além disso, serão discutidos as oportunidades e os desafios para o desenvolvimento de jogos que abordem a temática amazônica de maneira inovadora, considerando o potencial econômico e social desses jogos para as comunidades locais.

A imersão proporcionada pelos jogos, permitindo que os participantes experimentem diferentes cenários e papéis (HUIZINGA, 2000), será explorada como elemento chave para fortalecer a conexão entre o público e as questões socioambientais da Amazônia.

## Objetivo

Este artigo busca explorar o potencial dos jogos de tabuleiro como ferramentas educativas e de conscientização sobre a Amazônia. Para tanto, os seguintes objetivos foram definidos:

- Investigar o potencial dos jogos de tabuleiro como ferramenta para a educação ambiental e a valorização cultural da Amazônia.
- Analisar jogos de tabuleiro existentes para identificar elementos que contribuem para a integração de temas de sustentabilidade e cultura.
- Avaliar a representação da Amazônia no universo dos jogos de tabuleiro.
- Explorar as oportunidades e desafios ao desenvolvimento de jogos com essa temática rica e complexa.

## Metodologia

Este estudo caracteriza-se como qualitativo, com o objetivo de interpretar, compreender e explorar o potencial dos jogos de tabuleiro como ferramentas educacionais e de conscientização ambiental, destacando as nuances culturais e sustentáveis associadas à temática amazônica. Sua abordagem é exploratória e descritiva, combinando a investigação de ideias e conceitos relacionados ao uso da temática amazônica em jogos, para identificar desafios e oportunidades, com a análise detalhada de exemplos concretos de jogos existentes, suas características e impactos.

A coleta de dados foi realizada por meio de uma revisão bibliográfica abrangente, utilizando como fontes artigos acadêmicos extraídos de bases de dados como CAPES Periódicos e SciELO, livros especializados, relatórios de bancos de desenvolvimento e matérias publicadas em jornais de circulação diária.

A análise dos dados inclui a avaliação de jogos existentes que utilizam temáticas ambientais ou culturais, com ênfase em suas mecânicas e narrativas. Essa análise busca identificar elementos que favoreçam o engajamento, a aprendizagem e a conscientização dos jogadores sobre os temas abordados.

A criação de jogos de tabuleiro com foco na Amazônia justifica-se pela necessidade de promover a valorização e conservação da floresta, de sua rica cultura e dos povos que a habitam. Como ferramenta educativa, os jogos oferecem uma abordagem lúdica e interativa, permitindo aos jogadores vivenciarem diferentes cenários e assumirem papéis variados, o que contribui para um aprendizado mais envolvente.

Além disso, tais jogos podem desempenhar um papel importante na geração de renda e no desenvolvimento sustentável de comunidades locais, promovendo o turismo e o comércio de produtos artesanais e culturais.

## Referencial teórico

### Jogos como ferramenta de Aprendizagem

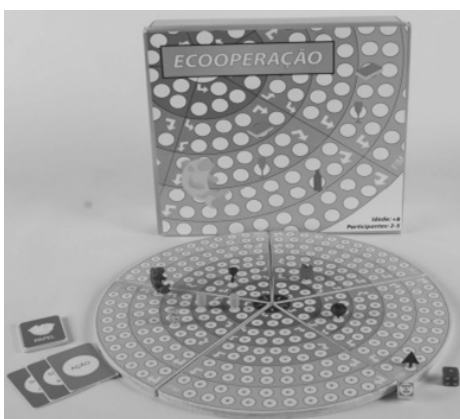
Os jogos, que evoluíram de atividades de azar para poderosas ferramentas pedagógicas, são hoje cruciais na aquisição e consolidação de conhecimentos e no reforço de habilidades, sendo valiosos no processo de ensino-aprendizagem. A influência da mídia, como brinquedos e jogos, pode moldar percepções e comportamentos, e quando bem direcionada, pode promover temas como cultura e sustentabilidade. Assim, jogos podem inspirar crianças a explorar identidades culturais e a pensar criticamente, servindo como uma ponte entre entretenimento e aprendizado para formar cidadãos mais conscientes e engajados.

Para adultos, os jogos oferecem vantagens pedagógicas, especialmente através da aprendizagem cinestésica (aprender pelo “fazer”), despertando curiosidade e interesse por novos temas. Ao serem aplicados no ensino de cultura e sustentabilidade, os jogos promovem o aprendizado e reforçam o pensamento crítico e a criatividade.

Um exemplo é o projeto de Pazmino (2015), onde alunos criaram jogos sobre sustentabilidade, como o “Ecooperação”, que desafiava a equipe a encontrar soluções criativas para remover lixo do oceano, estimulando a criatividade e o pensamento crítico.

**Figura 1.** Ecooperação - Jogo sobre lixo nos oceanos.

**Fonte:** Pazmino (2015, p.8).



Medeiros (2022) destaca que os jogos são essenciais no desenvolvimento infantil, promovendo habilidades sociais, criatividade e aprendizagem de forma divertida. A exposição precoce a jogos com temas como sustentabilidade desenvolve consciência socioambiental e pensamento sistêmico, onde as ações têm consequências em um sistema interconectado. A utilização de jogos como estratégia pedagógica, com temáticas educativas, tem grande potencial para fomentar o aprendizado, estimular a criatividade e promover mudanças comportamentais duradouras, enriquecendo a experiência educacional e preparando para os desafios contemporâneos.

## Jogos, cultura e sustentabilidade

Os jogos de tabuleiro incentivam a participação ativa e a colaboração, tornando-se ferramentas versáteis para o aprendizado e eficazes para aproximar crianças urbanas da natureza. A associação de temas ambientais a meios lúdicos aumenta o engajamento, como no projeto “Consumo e Meio Ambiente” (Calazans, Oliveira e Silva, 2018). Nele, a criação de um jogo de tabuleiro sobre consumo consciente e descarte de lixo resultou em maior engajamento, melhor desempenho e comportamentos mais responsáveis. Outro exemplo é o jogo geográfico sobre o meio ambiente do Seridó Potiguar (Fernandes e Silva, 2023).

A participação dos alunos na pesquisa e desenvolvimento do jogo, explorando o ambiente local, consolidou conhecimentos e promoveu a conscientização ambiental. Esses exemplos demonstram que os jogos de tabuleiro engajam alunos em questões importantes, promovendo aprendizado interativo e prático e reforçando a relevância de integrar temas locais e globais para uma educação transformadora.

**Figura 2.** Tabuleiro Geográfico do Seridó Potiguar.

**Fonte:** Fernandes e Silva (2023, p.113).



A introdução precoce de temas ambientais é crucial para a compreensão da relevância prática dos conteúdos, aumentando o interesse e formando cidadãos conscientes e engajados. Além das questões ambientais, os jogos de tabuleiro são poderosas ferramentas para a preservação e disseminação de culturas e tradições. Estudos sobre jogos em comunidades indígenas, como os Kadiwéu e Terena do Mato Grosso do Sul, ilustram essa função.

Entre os Kadiwéu, um jogo tradicional da categoria Merels é transmitido oralmente, reforçando sua identidade cultural. Em contraste, a ausência de registros de jogos de tabuleiro entre os Terena pode indicar uma perda cultural. Esses casos destacam que os jogos de tabuleiro tradicionais são valiosas formas de preservar identidades culturais e cosmologias indígenas, sendo essencial sua valorização para proteger a memória e os significados das tradições que representam.

Portanto, os jogos de tabuleiro são ferramentas promissoras para promover aprendizagens significativas, engajamento social e conscientização em contextos educativos e culturais.

## Amazônia como tema educativo

A Amazônia é uma região de extrema importância global, desempenhando papéis essenciais como reguladora climática e do ciclo da água, carbono e energia, além de abrigar um ecossistema único (CAF, 2023). Piva et al. (2020) afirma que a região apresenta a maior diversidade de seres vivos do planeta, tanto em animais quanto em vegetação, o que a torna de grande relevância para o desenvolvimento regional.

Além de sua vasta biodiversidade, a diversidade cultural presente na região oferece um potencial significativo para a implementação de abordagens educativas inovadoras.

Essa riqueza de atributos torna a Amazônia um tema valioso para a criação de jogos educativos, que podem servir como ferramentas eficazes de disseminação de conhecimento e promoção da conscientização ambiental. Por exemplo, jogos que exploram os biomas amazônicos por meio de imagens ou narrativas podem destacar elementos como a densa vegetação, os extensos rios e a fauna endêmica.

Cenários representativos, como florestas, comunidades ribeirinhas e elementos da vida cotidiana da região, podem inserir os jogadores em contextos reais, permitindo que assumam papéis sociais, como agricultores familiares, ribeirinhos ou agentes de proteção ambiental. Esses jogos podem ainda incorporar narrativas sobre desafios enfrentados pela Amazônia, como a atuação de madeireiros ilegais, reforçando conceitos de preservação e sustentabilidade.

Além disso, propostas simples, como jogos da memória, podem abordar a diversidade da fauna e alertar sobre espécies ameaçadas de extinção. Assim, a Amazônia não é apenas rica em recursos naturais, mas também uma fonte abundante de inspiração para ações culturais e educativas que promovam a valorização consciente de sua importância, de forma lúdica e acessível.

## Desenvolvimento do tema estudado

Ao explorar o potencial educativo da temática amazônica em jogos de tabuleiro, busca-se analisar produtos disponíveis no mercado, identificando jogos existentes, avaliando suas mecânicas, procurando melhorias para aumentar o engajamento dos jogadores. No entanto, durante a pesquisa, foi possível visualizar uma realidade desafiadora: a escassez de jogos com essa temática.

Essa constatação evidencia a necessidade de mais investimentos nesse nicho promissor, que pode aliar entretenimento e aprendizado sobre a região amazônica.

Apesar da limitada disponibilidade, foram selecionados três produtos distintos para análise, cada um com suas peculiaridades e potencialidades.

O primeiro deles, *Life of the Amazonia*, busca por meio da temática restaurar a floresta amazônica e descobrir a biodiversidade através de mecânicas envolventes e componentes visuais atraentes. Em seguida, o *Sobrevivência na Amazônia*, onde a sobrevivência depende de estratégia, cooperação e a sorte para superar os perigos da floresta. Por fim, o *Domínio Floresta Amazônica*, uma opção que une o tradicional jogo de dominó à riqueza da fauna e flora amazônicas, despertando a curiosidade sobre a biodiversidade da região.

### ***Life of the Amazonia***

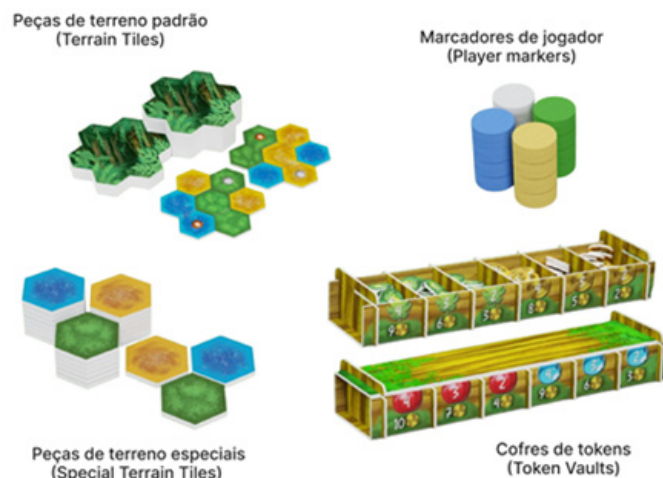
Criado pela editora *Bad Comet Games*, o jogo é projetado para 1 a 4 participantes, a partir de 14 anos de idade, com duração média entre 60 e 150 minutos, dependendo do número de jogadores. O objetivo principal é desenvolver a selva mais próspera da Amazônia, por meio da utilização estratégica de fichas de recurso para realizar ações como restaurar terrenos, posicionar animais, plantar árvores e flores aquáticas, e adquirir cartas de natureza.

A vitória é determinada pela maior pontuação obtida ao final da partida.

#### Componentes do jogo - *Life of the Amazonia*

O jogo *Life of the Amazonia* é composto por diversos elementos físicos essenciais para a sua mecânica. Inclui peças de terreno variadas (iniciais, padrão e especiais) que formam o mapa individual da selva de cada jogador, onde são posicionados elementos vivos. *Meeples* de animais (base e únicos) representam a fauna e são uma das principais fontes de pontuação.

Figura 3. Cartas do jogo.  
Fonte: Ludopedia (2017).



**Figura 4.** Meebles de animais.  
**Fonte:** Amazon (2024).



Elementos naturais como árvores, flores aquáticas e sementes (que funcionam como coringas) são adicionados aos terrenos para compor o ecossistema.

Cartas diversas, como as de natureza (inseto e cenário) e de animais (base e únicos), introduzem eventos, definem custos, habilidades e critérios de pontuação, além de guias de auxílio ao jogador.

**Figura 5.** Cartas de animais.  
**Fonte:** Amazon (2024).



Recursos e *tokens*, como Moeda, Folha, Água e Fruta, são utilizados como “moeda” para realizar ações no jogo. Existem também tokens para sinalizar o progresso e o fim da partida, além de cofres, sacolas de recursos e barcos de descarte para gerenciar esses *tokens*.

Componentes centrais e auxiliares, como a peça tridimensional “Cachoeira da Vida”, trilhos de progresso, bloco de pontuação e livro de regras, organizam a jogabilidade e as informações. Por fim, para o modo solo, existem cartas e *tokens* de autonomia que simulam um oponente virtual.

**Figura 6.** Componentes gerais Life of the Amazonia.

Fonte: Ludopedia (2022).



### Dinâmica de Jogo - *Life of the Amazonia*

A dinâmica do *Life of the Amazonia* ocorre em turnos no sentido horário, com cada jogador executando uma Fase de Ação para utilizar *tokens* e realizar diversas atividades, como adquirir terrenos, posicionar animais e plantar elementos naturais, e uma Fase de Limpeza para organizar o tabuleiro e reabastecer *tokens*.

O objetivo principal é desenvolver a selva mais próspera da Amazônia, acumulando a maior pontuação ao final da partida. O jogo termina quando o quinto tipo de animal base é esgotado, e a pontuação final é calculada com base nos animais posicionados, no animal único presente, nas cartas de cenário acumuladas, no progresso nos trilhos de árvores e flores aquáticas, nas sementes restantes e em bônus de fim de jogo.

Existe também um modo simplificado, *Lightning*, para partidas mais rápidas.

### Avaliação Crítica - *Life of the Amazonia*

O jogo *Life of the Amazonia* é amplamente elogiado por sua estética visual e temática ambiental envolvente, sendo reconhecido como uma experiência imersiva e educativa sobre a biodiversidade da floresta amazônica.

Suas avaliações alcançaram altas médias em plataformas especializadas, como 9,5 na Ludopedia e 8,2 no *BoardGameGeek*, demonstrando grande aceitação. Contudo, algumas críticas apontam a longa duração das partidas como um ponto fraco, o que pode limitar sua aplicação em contextos mais dinâmicos ou introdutórios.

## Sobrevivência na Amazônia

Sobrevivência na Amazônia é um jogo de tabuleiro brasileiro criado por Roberto Tostes e sua esposa, no qual os participantes assumem o papel

de exploradores que precisam sobreviver aos desafios da floresta amazônica. O tabuleiro modular representa diferentes habitats, como rios, florestas e cavernas, enquanto as cartas de evento introduzem obstáculos variados, como animais selvagens e tempestades.

O jogo é indicado para 2 a 4 participantes, com idade recomendada a partir de 8 anos, e tem duração média de 80 minutos por partida. Os jogadores utilizam cartas de item com recursos que auxiliam na sobrevivência e movimentam-se pelo tabuleiro por meio de miniaturas de exploradores.

A mecânica do jogo envolve o gerenciamento de recursos, movimentação em grades, coleta de componentes e rolagem de dados. Durante a partida, os jogadores devem coletar recursos, enfrentar desafios ambientais e tomar decisões estratégicas para alcançar seus objetivos.

### Componentes do jogo - Sobrevivência na Amazônia

O jogo Sobrevivência na Amazônia inclui um tabuleiro modular que representa o mapa da floresta amazônica, com diferentes terrenos como rios, florestas e cavernas, e oferece um tabuleiro básico e um alternativo para maior variedade.

Os exploradores são representados por miniaturas e fichas de jogadores. As cartas são o motor central do jogo, apresentando eventos, desafios e benefícios. Elas se dividem em cartas de Floresta e Rio (ativadas ao entrar nas áreas correspondentes, oferecendo recursos ou causando danos), cartas de Acampamento (reveladas em paradas obrigatórias para gerenciar condições climáticas e ambientais), cartas de Lua Cheia (eventos mágicos com efeitos variados), e cartas de Objetivo (missões secretas para cada jogador, envolvendo o registro de fauna ameaçada ou perigos ambientais).

Figura 7. Cartas do jogo.

Fonte: Ludopedia (2017).



Os jogadores precisam administrar recursos básicos como vida, kit médico, comida, água e madeira/fogo para garantir a sobrevivência. Marcadores e controles, como um dado, um marcador de etapas e um bloco de contagem de pontos individual, auxiliam na progressão e apuração da partida.

Por fim, os selos funcionam como evidências do registro de animais ou ameaças, contribuindo para o cumprimento das missões e pontuação final.

**Figura 8.** Mesa montada Sobrevivência na Amazônia.

Fonte: Ludopedia (2017).



### Dinâmica de Jogo - Sobrevivência na Amazônia

Em Sobrevivência na Amazônia, os exploradores caem de paraquedas em diferentes pontos do tabuleiro e têm como objetivo alcançar a zona de resgate no centro do mapa. Cada jogador inicia com uma miniatura, uma carta de objetivo secreto para localizar e registrar elementos da floresta, e pontos de vida.

A partida se desenrola ao longo de até 16 rodadas, com um marcador indicando o progresso. A cada quatro rodadas, há uma parada obrigatória para acampamento.

Durante o turno, os jogadores escolhem uma direção no tabuleiro (floresta ou rio) e revelam cartas correspondentes, que podem fornecer recursos, apresentar encontros com animais ou ameaças que geram selos de registro, ou eventos que impactam o caminho. O jogo termina quando um explorador alcança o ponto de resgate ou na 16ª rodada.

A vitória é determinada pela maior pontuação total, que inclui bônus por chegar ao resgate, pontos por completar o objetivo secreto e pontos por recursos e itens especiais mantidos. A mecânica envolve movimentação, revelação de cartas, coleta de recursos e cumprimento de missões individuais, com o desafio de equilibrar a sobrevivência com a exploração e o registro da biodiversidade amazônica.

### Avaliação Crítica - Sobrevivência na Amazônia

Apesar de sua proposta educativa e boa recepção entre o público infantil, Sobrevivência na Amazônia enfrenta críticas relacionadas à repetitividade e à alta dependência de sorte, o que pode restringir seu apelo a outros perfis de jogadores. Embora a temática seja imersiva e os desafios

variados, o equilíbrio entre jogabilidade envolvente e conteúdo educativo ainda se mostra um desafio para expandir seu sucesso.

A análise, realizada entre outubro de 2024 e março de 2025, revelou uma significativa divergência na descrição dos componentes dos jogos em diferentes plataformas de venda. Essa inconsistência, que inclui a omissão de alguns elementos ou a presença de manuais oficiais e de versões iniciais, pode gerar confusão para o jogador em relação aos itens do jogo.

O jogo possui uma média de avaliação de 7,0 em plataformas especializadas, sendo reconhecido pela proposta, mas com limitações na mecânica.

## Dominó Floresta Amazônica

Buscando unir a diversão do tradicional jogo de dominó com a riqueza da fauna e flora amazônicas, este jogo propõe uma experiência que alia entretenimento e educação. Embora tecnicamente não se enquadre como um jogo de tabuleiro, sua inclusão nesta análise se justifica tanto pela escassez de jogos com temática amazônica quanto por sua proposta educativa.

### Componentes do Jogo - Dominó Floresta Amazônica

O Dominó Floresta Amazônica é composto por 28 peças de dominó ilustradas. Estas peças, feitas de papel cartão reciclado e certificado, substituem os números tradicionais por ilustrações de animais da fauna amazônica, como Anta, Onça-pintada, Arara-azul-grande, Macaco-aranha, Peixe-boi-da-Amazônia, Saí-andorinha e Boto-cor-de-rosa.

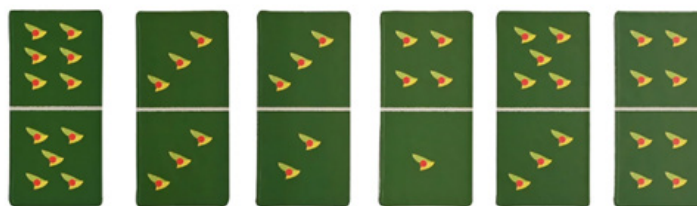
Um dos lados das peças é adaptado para crianças com ilustrações mais simples, enquanto o outro mantém a estrutura convencional do dominó, permitindo a utilização por diferentes faixas etárias.

**Figura 9.** Peças Animais.  
**Fonte:** Araquarela (2023).



**Figura 10.** Peças Números.

Fonte: Araquarela (2023).



O jogo também inclui um panfleto bilíngue explicativo, que fornece informações detalhadas sobre cada espécie representada nas peças, promovendo o conhecimento e a conscientização sobre a biodiversidade amazônica.

#### Dinâmica de Jogo - Dominó Floresta Amazônica

O Dominó Floresta Amazônica segue as regras do dominó convencional. As 28 peças são embaralhadas e distribuídas entre os jogadores, sendo o jogo recomendado para até 4 participantes.

Os jogadores realizam suas jogadas em turnos, posicionando uma peça que combine com uma das extremidades da sequência já disposta na mesa, seja pelas ilustrações dos animais ou pelos números no verso das peças.

Se um jogador não tiver uma peça compatível, deve comprar do monte ou passar a vez. O jogo termina quando um participante coloca sua última peça, declarando-se vencedor, ou quando o jogo é bloqueado, caso nenhuma jogada seja possível e o monte esteja esgotado.

Nesse último cenário, o vencedor é quem tiver a menor pontuação das peças restantes na mão.

#### Avaliação Crítica - Dominó Floresta Amazônica

Apesar do apelo educativo e da beleza das ilustrações, o Dominó Floresta Amazônica carece de avaliações detalhadas, o que sugere um baixo impacto entre os jogadores. A falta de diferenciação na mecânica e a escassez de informações sobre sua repercussão podem limitar seu engajamento.

Outro desafio encontrado foi a grande dificuldade em obter imagens dos componentes do jogo, como o panfleto explicativo. Este, quando disponível em poucos sites, apresentava baixa resolução. Essa limitação comprometeu a clara identificação dos animais no dominó, impossibilitando a leitura das informações e exigindo extensas pesquisas para suprir essa lacuna.

Ainda assim, representa uma opção interessante para aliar entretenimento e aprendizado sobre a Amazônia.

## Discussões

A análise de fóruns desses jogos revela um padrão de avaliações superficiais. Frequentemente, as notas numéricas são apresentadas sem

justificativas ou comentários detalhados, o que pode gerar contradições. Por exemplo, no fórum Ludopedia, observam-se notas baixas acompanhadas exclusivamente de comentários positivos, dificultando a compreensão dos critérios de avaliação dos jogadores e comprometendo a utilidade dos dados obtidos.

A ausência de informações adicionais não apenas impede a identificação de áreas para melhoria nos jogos, mas também restringe seu desenvolvimento. A dependência exclusiva de comentários de fóruns é insuficiente para uma análise robusta, abordagens mais aprofundadas, como o acompanhamento de grupos de jogadores e a aplicação de questionários detalhados, são essenciais para obter resultados mais confiáveis e significativos.

Existe um contraste notável entre jogos brasileiros e estrangeiros. *Life of the Amazonia*, é um exemplo de jogo estrangeiro, ele destaca-se por sua popularidade e avaliações positivas, mesmo com críticas pontuais. Em contrapartida, jogos brasileiros geralmente apresentam mecânicas mais simples e um apelo restrito, muitas vezes direcionado especificamente ao público infantil.

A pesquisa demonstrou que os jogos nacionais frequentemente carecem de mecânicas elaboradas capazes de atrair públicos mais amplos, incluindo adultos, o que limita seu alcance. Embora sirvam como uma forma de representação da Amazônia, sua jogabilidade simples é mais adequada para a educação infantil, não explorando inteiramente o potencial do tema.

Jogos estrangeiros de sucesso, como *Life of the Amazonia*, ilustram que narrativas bem estruturadas, combinadas com o uso de componentes imersivos (peças e tabuleiros), despertam maior interesse nos jogadores.

Para que os jogos brasileiros se tornem ferramentas mais atrativas e eficazes na conscientização ambiental e educativa, é fundamental incorporar aspectos mais abrangentes e profundos do contexto amazônico. Isso envolve conectar o tema a diferentes faixas etárias e promover um maior engajamento, preenchendo a lacuna que atualmente restringe o potencial da Amazônia como uma poderosa ferramenta educacional.

## Considerações finais

A criação de jogos de tabuleiro inspirados na Amazônia representa uma iniciativa de grande relevância educacional e de conscientização ambiental e cultural. A vastidão e a importância da região oferecem um cenário ideal para desenvolver jogos que unem diversão e aprendizado, inserindo os jogadores em contextos reais e desafios do ecossistema amazônico, promovendo os conceitos de sustentabilidade.

No entanto, a análise de jogos existentes, especialmente os nacionais, revela uma escassez de opções robustas com mecânicas envolventes para um público amplo. Enquanto jogos estrangeiros como *Life of the Amazonia* demonstram o sucesso de abordagens estratégicas, muitos jogos bra-

sileiros ainda apresentam jogabilidade simplista e apelo restrito, muitas vezes utilizado apenas como recurso pedagógico, limitando seu impacto. A falta de feedback detalhado no mercado nacional agrava essa situação.

Apesar dos desafios, o desenvolvimento de jogos com temática amazônica possui um enorme potencial para gerar impactos positivos, não apenas na educação, mas também na economia local, aumentando o turismo e o comércio justo. Para explorar plenamente esse potencial, é crucial focar em inovação, profundidade e apelo lúdico.

Desse modo, propõe-se investir em mecânicas envolventes e desafiadoras, que não só eduquem, mas proporcionem uma experiência de jogo cativante com enredos claros e objetivos definidos, atraindo um público diversificado. É fundamental também criar narrativas ricas e interativas, permitindo aos jogadores mergulharem nos contextos da Amazônia, explorando sua biodiversidade e desafios ambientais por meio de tomadas de decisão estratégicas.

Além disso, é vital realizar estudos sobre as preferências do público e aprender com o sucesso de jogos internacionais, adaptando esses padrões de qualidade para refletir a autenticidade e riqueza da Amazônia.

Em síntese, investir em jogos de tabuleiro com a temática amazônica é uma oportunidade de unir educação, diversão e preservação. Com propostas bem estruturadas e alinhadas às expectativas do mercado, esses jogos podem se consolidar como poderosas ferramentas de conscientização e valorização cultural, incentivando um senso de responsabilidade coletiva pela conservação da floresta e o respeito às culturas locais.

## Referências

ACADEMIA DE JOGOS. **Dominó Floresta Amazônica Araquarela**. Disponível em: <https://www.academiadejogos.com.br/jogos-de-tabuleiro/domino-floresta-amazonica-araquarela>. Acesso em: 30 nov. 2024.

ARAQUARELA. **Dominó Floresta Amazônica**. Disponível em: <https://www.araquarela.com.br/jogos/domino/domino-floresta-amazonica>. Acesso em: 30 nov. 2024.

BOARDGAMEGEEK. **Life of the Amazonia**. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/368305/life-of-the-amazonia/ratings?rating=8>. Acesso em: 30 nov. 2024.

CAF. **A riqueza natural da Amazônia como base do desenvolvimento regional sustentável**. 2023. Disponível em: <https://www.caf.com/pt/blog/a-riqueza-natural-da-amazonia-como-base-do-desenvolvimento-regional-sustentavel/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

CALAZANS, D. R.; OLIVEIRA, M. A.; SILVA, Y. K. O. **O uso do jogo de tabuleiro como ferramenta de Educação Ambiental na Educação Básica**. *Diversitas Journal*, Santana do Ipanema, v. 3, n. 3, p. 780-792, set./dez. 2018.

CAMPOS, J. dos S. et al. **Urihi: Jogo Educativo para Preservação Ambiental na Amazônia.** In: Anais do Workshop de Jogos e Entretenimento Digital. 2012. p. 1-5.

CASTRO, Ana Beatriz de Azevedo Piva de et al. **Perspectivas de um Jogo de Tabuleiro como Ferramenta para Promoção da Sustentabilidade.** International Journal of Environmental Resilience Research and Science, v. 6, n. 1, 2023.

FERNANDES, J, DA.; SILVA, J.M; **O jogo de tabuleiro no ensino de geografia: a partir de sequência didática sobre o meio ambiente do Seridó Potiguar para o Ensino Fundamental - Anos Iniciais.** 2023. 166 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Geografia) - Centro de Ensino Superior do Seridó, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó, 2023.

FOLHA DE PERNAMBUCO. **Amazônia, a mais rica e cobiçada região brasileira.** 2011. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/colunistas/peernambuco-economico/amazonia-a-mais-rica-e-cobicada-regiao-brasileira/31272/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

GOMES, M. de O. **Jogo, educação e cultura: “Senões e questões”.** Psicologia em Estudo, 5(2), 91-98, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editor Perspectiva, 2000.

LUDOPEDIA. **Life of the Amazonia.** Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/life-of-the-amazonia/imagens/210750>. Acesso em: 30 nov. 2024.

LUDOPEDIA. **Sobrevivência na Amazônia.** Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/sobrevivencia-na-amazonia>. Acesso em: 30 nov. 2024.

MEDEIROS, M. A. S. de. **Jogos, brincadeiras, gamificação e cultura maker no processo de ensino e aprendizagem.** Brazilian Journal of Science, 1(1), 23-32, 2022.

OLIVEIRA, E. do N. S. de et al. **O uso de jogos educativos em um espaço não formal usando a temática: fauna amazônica em perigo de extinção.** Revista Paradigma, v. 42, n. 2, p. 325-349, 2021.

PAZMINO, A. V. **Jogos de sustentabilidade e eco design: Estratégia de ensinagem cines-tésica.** Revista de Design, Tecnologia e Inovação, 1(1), 58-68, 2015.

RIBEIRO, J. A. G.; AMORIM, L. P. **Os jogos didáticos na educação ambiental: uma revisão de literatura em periódicos e eventos nacionais.** Revista Brasileira de Educação Ambiental, São Paulo, v. 17, n. 4, p. 389-400, 2022.

SILVA, A.F. **O jogo didático como instrumento para séries finais do ensino fundamental: proposta para trabalhar os temas ambientes e diversidade.** Revista Brasileira de Educação Ambiental, v.11, n. 5, p. 167-183, 2016.

SILVA, C. V. S.; GRILLO, M. A **Utilização dos Jogos Educativos como Instrumento de Educação Ambiental: O Caso da Reserva Ecológica de Gurjaú - PE**. Contrapontos, vol.8, nº 2. p.229 -- 238. UFLA - Universidade Federal de Lavras, Lavras, MG. 2008.

SILVA, J. R. da; ALMEIDA, W. A. de; LIMA, R. A. **Biomass brasileiros: um jogo educativo para o ensino fundamental em uma escola pública no Alto Solimões, Amazonas**. South American Journal of Basic Education, Technical and Technological, v. 6, n. 1, p. 408-417, 2019.

**Recebido:** 27 de julho de 2025.

**Aprovado:** 23 de fevereiro de 2026.