A Divina Comédia: O Vestíbulo do Inferno em um jogo de RPG

Diego C. Gonçalves[1], Frank W. C. Oliveira[1], Felipe L. G. Figueira[1], Eduardo H. M. Cruz[1], Linnyer B. R. Aylon[2]

[1]Campus Paranavaí – Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil

[2]Manna Team – Universidade Estadual de Maringá (UEM) – Brasil

dchiodigoncalves@gmail.com, lbruiz@uem.br

{frank.willian, felipe.figueira, eduardo.cruz}@ifpr.edu.br

Abstract. *Teaching classical literature presents challenges related to the complexity of language, historical context and students' engagement. In this context, digital games emerge as an alternative to promote more interactive and motivating learning experiences. This paper presents the development of an educational role-playing game (RPG) based on Dante Alighieri's Divine Comedy, adapting the narrative from the Dark Wood to the crossing of the Acheron River. The game was developed using the Godot Engine and the GDScript programming language, adopting free and open-source tools throughout the production process. The project seeks to preserve the main events, characters and settings of the original work while incorporating gameplay elements that encourage exploration, interaction and learning. The result is a functional educational game that demonstrates the potential of digital games to support literature teaching and increase students' interest in classical literary works.*

Resumo. *O ensino de literatura clássica apresenta desafios relacionados à complexidade da linguagem, ao contexto histórico e ao engajamento dos estudantes. Nesse contexto, os jogos digitais surgem como uma alternativa para promover experiências de aprendizagem mais interativas e motivadoras. Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo educativo do gênero RPG baseado na obra A Divina Comédia, de Dante Alighieri, adaptando a narrativa desde a floresta escura até a travessia do rio Aqueronte. O jogo foi desenvolvido utilizando a Godot Engine e a linguagem GDScript, com o emprego de ferramentas gratuitas e de código aberto durante todo o processo de produção. O projeto busca preservar os principais acontecimentos, personagens e cenários da obra original, incorporando mecânicas de exploração, interação e combate para favorecer o aprendizado. Como resultado, foi desenvolvido um jogo funcional que evidencia o potencial dos jogos digitais como ferramenta de apoio ao ensino de literatura e ao despertar do interesse dos estudantes por obras literárias clássicas.*

Agradecimentos ao @manna_team, à Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná (FA) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) – Brasil (processo 421548/2022-3) pelo apoio.

1. Introdução

O ensino e a aprendizagem encontram-se em constante transformação, acompanhando as mudanças sociais e tecnológicas. O avanço das tecnologias digitais ampliou as possibilidades pedagógicas, permitindo a utilização de recursos interativos capazes de estimular o protagonismo do estudante e favorecer uma aprendizagem mais dinâmica [Prensky 2001]. Nesse contexto, os jogos digitais deixaram de ser vistos exclusivamente como forma de entretenimento e passaram a ocupar espaço também no ambiente educacional, dando origem a abordagens como a *Game-Based Learning (GBL)*, que utiliza jogos como ferramenta de apoio ao ensino [Gee 2003].

Apesar desse avanço, o ensino de literatura clássica ainda enfrenta desafios significativos. Obras consagradas, como A Divina Comédia [Alighieri 2005], de Dante Alighieri, apresentam linguagem característica de sua época, referências históricas e culturais específicas e uma estrutura narrativa que, muitas vezes, dificultam sua compreensão por parte dos estudantes contemporâneos. Como consequência, essas obras podem ser percebidas como pouco atrativas, reduzindo o interesse dos alunos e limitando seu potencial formativo.

Diante desse cenário, os jogos digitais apresentam-se como uma alternativa capaz de aproximar os estudantes dessas narrativas, transformando a leitura em uma experiência interativa. Entre os diferentes gêneros, o RPG destaca-se por permitir que o jogador assuma o papel do protagonista, explore cenários, interaja com personagens e acompanhe o desenvolvimento da história de forma ativa, favorecendo a imersão e a construção do conhecimento [Gee 2003, Bruner 1991].

Embora existam jogos inspirados em obras literárias e pesquisas que investigam o uso de jogos digitais no contexto educacional, observa-se uma escassez de projetos que conciliem fidelidade à narrativa original, finalidade pedagógica e desenvolvimento acessível para projetos independentes. Essa lacuna evidencia a oportunidade de explorar novas abordagens voltadas ao ensino de literatura por meio de jogos digitais.

Nesse contexto, o presente trabalho tem como objetivo desenvolver um RPG educativo baseado na obra A Divina Comédia, adaptando o primeiro arco narrativo do poema para uma experiência interativa que preserve seus principais acontecimentos, personagens e cenários. Para isso, o jogo foi desenvolvido na Godot Engine, empregando mecânicas características do gênero RPG como estratégia para favorecer a aprendizagem e despertar o interesse dos estudantes pela literatura clássica. Este trabalho está sendo desenvolvido no escopo do Manna_Team.

O restante deste artigo está organizado da seguinte forma: a Seção 2 aborda os trabalhos relacionados; a Seção 3 apresenta a obra A Divina Comédia, descreve o desenvolvimento do jogo educativo, incluindo a adaptação da obra, o roteiro, a metodologia de desenvolvimento e a estrutura do jogo; a Seção 4 apresenta os resultados obtidos; e a Seção 5 as considerações finais.

2. Trabalhos Relacionados

O emprego de jogos digitais no contexto educacional tem sido amplamente explorado como estratégia de ensino e aprendizagem, consolidando-se como uma importante ferramenta pedagógica. Diante desse cenário, esta seção apresenta uma revisão dos principais

trabalhos relacionados ao tema, abordando quatro aspectos centrais: a Aprendizagem Baseada em Jogos (Game-Based Learning – GBL), a contribuição da narrativa e do gênero RPG para a construção do conhecimento, o uso de jogos digitais no ensino de literatura e uma síntese crítica dos trabalhos analisados.

2.1. Aprendizagem Baseada em Jogos: conceitos e aplicações

A Aprendizagem Baseada em Jogos tem se consolidado como uma estratégia de ensino capaz de promover maior engajamento e participação dos estudantes por meio de experiências interativas. Segundo [Prensky 2001], os jogos digitais possuem características capazes de aumentar a motivação dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente ao combinar desafios, objetivos claros e *feedback* contínuo.

Um dos exemplos mais expressivos dessa tendência é o Minecraft [Minecraft Education 2026], versão educacional do popular jogo Minecraft [Mojang Studios 2026], como pode ser visto na Figura 1. Desenvolvido especificamente para o ambiente escolar, o jogo disponibiliza recursos voltados ao ensino de diversas áreas do conhecimento, como química, história, programação, matemática e ciências, permitindo que professores utilizem mecânicas de exploração, construção e resolução de problemas como apoio ao processo de ensino-aprendizagem.

Outros jogos comerciais também evidenciam o potencial educativo dos jogos digitais, ainda que não tenham sido desenvolvidos com essa finalidade. O Microsoft Flight Simulator [Microsoft 2026a], por exemplo, oferece uma simulação realista da aviação, reproduzindo aspectos como condições climáticas, características das aeronaves e procedimentos de navegação. Da mesma forma, [Warhorse Studios 2026] destaca-se pela reconstrução historicamente fiel da Boêmia do século XV, proporcionando ao jogador uma experiência imersiva baseada em acontecimentos, costumes e ambientes do período.

Apesar do potencial desses títulos para a aprendizagem, seu desenvolvimento demandou elevados investimentos financeiros, tecnologias avançadas e equipes multidisciplinares compostas por dezenas ou até centenas de profissionais. Essa realidade torna esse modelo de produção pouco acessível para desenvolvedores independentes, evidenciando a necessidade de alternativas que conciliem objetivos educacionais com os recursos



Figura 1. Exemplo de atividade desenvolvida no Minecraft Education: construção de uma tabela periódica.

limitados característicos de projetos *indie*.

2.2. Narrativa e o gênero RPG na construção do conhecimento

A escolha pela adaptação da obra para o gênero RPG fundamenta-se nas características inerentes a esse estilo de jogo, no qual o jogador assume o papel do protagonista, toma decisões, explora ambientes, interage com personagens não jogáveis (*NPCs*) e adquire conhecimentos à medida que avança na narrativa.

Essas características favorecem uma participação ativa do jogador, permitindo que ele vivencie os acontecimentos da obra de forma mais imersiva do que em uma leitura convencional. De acordo com [Gee 2003], os jogos digitais promovem a aprendizagem ao inserir o jogador em ambientes nos quais o conhecimento é adquirido por meio da experimentação, da resolução de problemas e da interação com o mundo virtual.

Essa abordagem também pode ser observada em trabalhos recentes, como [Silva et al. 2025], que utiliza o gênero RPG para adaptar uma obra clássica, preservando seus principais acontecimentos e transformando-os em uma experiência interativa voltada ao processo de aprendizagem. Esse trabalho demonstra como a combinação entre narrativa e mecânicas de jogo pode contribuir para tornar conteúdos tradicionalmente apresentados em formato textual mais acessíveis e envolventes.

Além de projetos acadêmicos, jogos comerciais também evidenciam o potencial do gênero RPG para a construção de narrativas complexas e imersivas. Títulos como [CD PROJEKT RED 2026] e [ZA/UM 2026] utilizam a exploração de cenários, a interação com personagens e um sistema de escolhas que influencia o desenvolvimento da narrativa, proporcionando ao jogador uma participação ativa na história. Embora tenham sido desenvolvidos com finalidade predominantemente voltada ao entretenimento, esses jogos demonstram como as mecânicas características do gênero RPG podem favorecer a imersão e o envolvimento com narrativas extensas, evidenciando seu potencial para aplicações em contextos educacionais.

Nesse contexto, no trabalho atual, o jogador acompanha a jornada de Dante percorrendo os cenários apresentados no poema e interagindo com seus personagens, tornando a compreensão dos acontecimentos mais clara e significativa. Conforme discutido por [Bruner 1991], a narrativa desempenha um papel fundamental na construção do conhecimento, uma vez que organiza as experiências em uma sequência coerente e atribui significado aos eventos vivenciados. Dessa forma, a utilização do gênero RPG alinha as mecânicas do jogo à narrativa da obra, potencializando seu caráter educativo e interativo.

2.3. Jogos digitais no ensino de literatura

A leitura de obras clássicas pode representar um desafio para estudantes do século XXI. A linguagem arcaica, o vocabulário pouco utilizado na atualidade, as referências históricas e culturais e a ausência de recursos visuais e sonoros podem dificultar a compreensão e reduzir o interesse dos leitores, especialmente em uma geração acostumada a consumir informações por meio de mídias interativas.

Nesse contexto, alguns jogos digitais buscam aproximar o público de obras literárias. Um exemplo é [USC Game Innovation Lab 2026], inspirado na obra [Thoreau 1854], de Henry David Thoreau. Em vez de recontar a narrativa original, o

jogo procura proporcionar ao jogador uma experiência capaz de transmitir as reflexões e os princípios centrais da obra. De forma semelhante, [Inkle Studios 2026], inspirado no romance [Verne 1872], de Júlio Verne, preserva os principais elementos da narrativa, mas oferece ao jogador diferentes caminhos e decisões, utilizando a interatividade como elemento central da experiência.

Embora esses títulos demonstrem o potencial dos jogos digitais para aproximar o público de obras literárias, ambos priorizam a experiência do jogador em detrimento de uma adaptação fiel da narrativa original. Nesse sentido, observa-se uma oportunidade para o desenvolvimento de jogos com finalidade educacional que conciliem fidelidade à obra literária e recursos interativos.

2.4. Considerações sobre os trabalhos relacionados

A análise dos trabalhos relacionados evidencia que os jogos digitais constituem uma ferramenta promissora para o ensino, especialmente quando associados a narrativas interativas e mecânicas que estimulam a participação ativa do jogador. Observou-se, entretanto, que grande parte dos projetos existentes concentra-se em jogos comerciais de alto orçamento ou em adaptações cujo objetivo principal é o entretenimento, enquanto iniciativas voltadas especificamente ao ensino de literatura clássica permanecem pouco exploradas.

Além disso, os trabalhos acadêmicos encontrados demonstram o potencial da adaptação de obras clássicas para jogos digitais, como no caso da Epopeia de Gilgamesh, porém ainda são escassas as propostas que unem fidelidade narrativa, gênero RPG e finalidade educacional em um projeto de baixo custo. Essa lacuna fundamenta a proposta desenvolvida neste trabalho.

3. Jogo Educativo sobre A Divina Comédia: O Vestíbulo do Inferno

Esta seção apresenta os principais aspectos relacionados ao desenvolvimento do jogo educativo baseado na obra A Divina Comédia, de Dante Alighieri, com foco na adaptação do trecho correspondente ao Vestíbulo do Inferno. Inicialmente, é contextualizada a obra literária que fundamenta o projeto. Em seguida, são descritos o roteiro elaborado para a adaptação da narrativa ao formato de jogo digital e as metodologias, ferramentas e tecnologias empregadas durante o desenvolvimento.

3.1. Obra literária

A Divina Comédia é um poema épico escrito pelo autor italiano Dante Alighieri entre aproximadamente 1308 e 1321, sendo considerada uma das obras mais importantes da literatura mundial e um marco da literatura italiana. Escrita originalmente em língua toscana, a obra contribuiu para a consolidação do italiano moderno e permanece como uma das principais referências da literatura ocidental.

O poema narra a jornada do próprio Dante pelo Inferno, Purgatório e Paraíso, sendo inicialmente guiado pelo poeta romano Virgílio, autor da Eneida [Virgílio 19]. Ao longo dessa jornada, o protagonista encontra filósofos, figuras históricas e personagens da mitologia, por meio dos quais são abordados temas como justiça, moral, livre-arbítrio e as consequências das ações humanas. A obra também se destaca por sua riqueza simbólica, utilizando personagens, cenários e acontecimentos para representar conceitos filosóficos e religiosos presentes na sociedade medieval.

Apesar de sua relevância literária e histórica, a linguagem característica de seu período e a complexidade de suas referências históricas, filosóficas e religiosas podem dificultar sua compreensão pelo público contemporâneo. Nesse contexto, a utilização de recursos interativos pode contribuir para aproximar os estudantes da obra e facilitar o contato com seus elementos narrativos e simbólicos.

Em razão de sua importância histórica, riqueza narrativa e potencial para uma adaptação interativa, A Divina Comédia foi escolhida como base para o desenvolvimento do presente projeto. A adaptação concentra-se no primeiro arco da jornada de Dante, incluindo seu encontro com Virgílio até a travessia do rio Aqueronte.

3.2. Roteiro

O jogo inicia com Dante despertando em uma floresta escura, sem compreender como chegou até aquele lugar. Esse cenário corresponde ao início da jornada descrita em *A Divina Comédia* e introduz o jogador aos comandos básicos de movimentação, exploração e combate. Enquanto percorre a floresta, o protagonista enfrenta pequenas criaturas hostis e explora cenários que contextualizam sua situação, conduzindo gradualmente o jogador à narrativa principal.

Ao explorar a região, Dante enfrenta uma criatura de grande porte que bloqueia seu caminho, representando o primeiro grande desafio da jornada. Embora esse confronto não esteja presente na obra original, ele foi incorporado como elemento de adaptação para enriquecer a progressão do jogador e introduzir gradualmente as mecânicas do jogo. Após superá-lo, o protagonista avista, ao longe, uma montanha iluminada, apresentada como o único meio de escapar da floresta. Motivado por essa esperança, Dante inicia sua ascensão em direção ao topo.

Durante a subida, o jogador enfrenta diferentes inimigos distribuídos ao longo do percurso, representando os perigos presentes no caminho. À medida que avança, novos desafios são introduzidos, exigindo a combinação das habilidades aprendidas anteriormente. Esse trecho representa a crescente dificuldade enfrentada por Dante antes de alcançar seu objetivo.

Próximo ao topo da montanha, Dante é surpreendido pelo surgimento das três feras descritas na obra original: a pantera, o leão e a loba. Cada criatura apresenta características próprias e, juntas, impedem a passagem do protagonista. Assim como ocorre no poema, o confronto não pode ser vencido, culminando na derrota inevitável de Dante.

Após o confronto, Dante é encontrado por Virgílio, poeta romano enviado para guiá-lo em sua jornada. O personagem resgata o protagonista ao sopé da montanha e explica que a única forma de alcançar a salvação é percorrer um caminho alternativo através do Inferno. A partir desse momento, Virgílio passa a acompanhar Dante, fornecendo orientações e contextualizando os acontecimentos da narrativa.

Guiados por Virgílio, os personagens seguem em direção aos portões do Inferno. Após atravessá-los, chegam ao Vestíbulo, onde encontram as almas daqueles que permaneceram indiferentes entre o bem e o mal durante a vida. Enquanto os condenados perseguem incessantemente uma bandeira, seus movimentos interferem na progressão do jogador, obrigando-o a adaptar sua estratégia para evitar esses obstáculos e enfrentar novas ondas de inimigos utilizando o próprio cenário a seu favor. Ao longo do percurso, o

jogador também interage com personagens e explora o ambiente, conhecendo os primeiros elementos da cosmologia apresentada por Dante Alighieri.

Ao final do Vestíbulo, Dante e Virgílio alcançam as margens do rio Aqueronte, onde encontram Caronte, responsável por conduzir as almas condenadas ao Inferno. Após enfrentá-lo em batalha, o protagonista embarca em sua barca e atravessa o rio em direção ao Limbo. A travessia marca o encerramento do jogo, concluindo a adaptação do primeiro arco narrativo de A Divina Comédia, que compreende a floresta escura, a tentativa de subida na montanha que foi impedida pelas feras, o encontro com Virgílio, o Vestíbulo e a passagem pelo rio Aqueronte.

3.3. Metodologias de Desenvolvimento

O desenvolvimento do jogo foi realizado com ferramentas gratuitas e de código aberto, priorizando tecnologias acessíveis e adequadas ao contexto de um projeto independente. A implementação foi conduzida utilizando a *Godot Engine* 4.x, com atualizações ao longo da produção do projeto, e uso da linguagem *GDScript*, enquanto a produção dos recursos gráficos empregou o [LibreSprite Contributors 2026].

A *Godot Engine* foi escolhida por oferecer suporte nativo ao desenvolvimento de jogos *2D*, integração com a linguagem *GDScript* e um fluxo de desenvolvimento simplificado, fatores que favoreceram a implementação de mecânicas, sistemas de interação e elementos narrativos sem a necessidade de bibliotecas externas. A linguagem *GDScript*, por sua vez, apresenta sintaxe simples e integração direta com a *engine*, proporcionando maior produtividade durante o desenvolvimento.

Como metodologia de desenvolvimento, o projeto foi inspirado nos princípios do [Schwaber and Sutherland 2020], adotando uma abordagem ágil baseada em ciclos curtos de desenvolvimento, implementação e testes. Embora não tenha seguido rigorosamente toda a metodologia prevista pelo *framework*, o desenvolvimento ocorreu de forma incremental, com a entrega contínua de funcionalidades, mecânicas e conteúdos narrativos. Essa estratégia permitiu validar cada etapa do jogo individualmente, corrigir problemas identificados durante os testes e incorporar melhorias ao longo do processo, contribuindo para uma evolução organizada e consistente do projeto.

Os recursos gráficos seguem o estilo *pixel art*, adotado por reduzir a complexidade da produção artística e manter uma identidade visual compatível com projetos independentes. Os cenários foram construídos principalmente com *tiles* de 16×16 *pixeis*, enquanto o protagonista utiliza um *sprite* de 16×32 *pixeis*, mantendo um estilo visual minimalista. Parte dos *sprites* foi produzida pelo próprio autor utilizando o [LibreSprite Contributors 2026], enquanto outros recursos gráficos foram obtidos em repositórios gratuitos, como [itch.io 2026] e [OpenGameArt.org 2026], respeitando suas respectivas licenças de uso.

Os efeitos sonoros e as músicas empregados no jogo foram obtidos na plataforma [Pixabay 2026], que disponibiliza recursos livres para utilização em projetos digitais.

Durante o desenvolvimento, foi utilizado o sistema de controle de versão [The Git Project 2026], com hospedagem do repositório no [GitHub, Inc. 2026], possibilitando o gerenciamento das alterações realizadas ao longo do projeto e facilitando sua organização. O jogo foi desenvolvido com foco na plataforma [Microsoft 2026b], sendo

compatível também com sistemas [The Linux Kernel Organization 2026] graças ao suporte multiplataforma oferecido pela *Godot Engine*.

3.4. Diagrama de Classes

A estrutura do jogo foi organizada buscando separar as responsabilidades entre os principais componentes do projeto, facilitando a manutenção e a implementação das diferentes mecânicas. A Figura 2 apresenta a organização das principais classes e sistemas utilizados no desenvolvimento.

A arquitetura das entidades foi construída utilizando herança. A classe *Entity* concentra características comuns às entidades do jogo, como o gerenciamento de vida e ataque, enquanto classes especializadas, como *Player* e *Enemy*, estendem esse comportamento para representar o jogador e os inimigos. A classe *AnimationEntity* também deriva de *Entity*, adicionando o gerenciamento de animações por meio do *Sprite2D*. A classe *Movel* concentra características relacionadas ao movimento, como a velocidade e colisão.

Além das entidades, o projeto possui sistemas responsáveis pelo gerenciamento do fluxo de execução, das missões e dos ambientes. O *GameManager* atua como controlador central durante a inicialização do jogo, realizando a instanciação dos principais elementos necessários para sua execução e coordenando a comunicação entre os diferentes sistemas. Entre suas responsabilidades está o controle da conclusão das *quests*, comunicando ao *QuestManager* quando uma missão é finalizada, e o controle da transição entre salas, informando ao *RoomContainer* quando uma mudança de ambiente ocorre. O *QuestManager*, por sua vez, gerencia o fluxo progressivo das missões, mantendo a ordem das *quests* e identificando qual delas está atualmente em execução. A estrutura dos ambientes é dividida entre *Map*, responsável pela composição dos mapas utilizando os *tiles*, e *Level*, que associa um mapa às configurações específicas de cada etapa, permitindo realizar alterações sobre uma mesma estrutura de mapa conforme as necessidades de cada missão

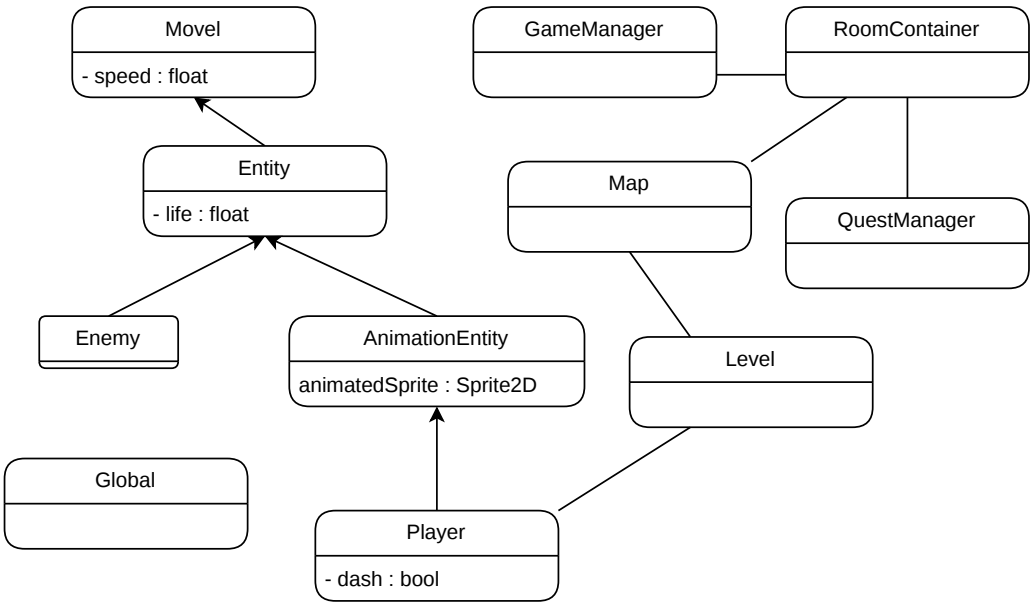


Figura 2. Diagrama da estrutura do jogo.

e evitando a duplicação de cenários. Por fim, o componente *Global* concentra *enums* e variáveis de estado compartilhadas entre as diferentes salas, garantindo que informações sobre o progresso do jogador sejam preservadas mesmo quando uma sala é reinicializada.

4. Resultados

Esta seção apresenta os resultados obtidos com o desenvolvimento do jogo educativo, evidenciando as principais funcionalidades implementadas e sua relação com os objetivos propostos. Além disso, são discutidas as avaliações realizadas por um professor da área de História, buscando analisar a fidelidade da adaptação da obra e seu potencial como ferramenta de apoio ao ensino.

4.1. Jogo desenvolvido

O desenvolvimento resultou em um jogo digital funcional que adapta o trecho inicial de *A Divina Comédia*, compreendendo os acontecimentos desde a floresta escura até a travessia do rio Aqueronte. Foram implementadas as principais mecânicas previstas no projeto, incluindo movimentação, combate, interação com personagens, progressão por fases e batalhas contra chefes. A narrativa foi organizada de forma a preservar os acontecimentos centrais da obra original, ao mesmo tempo em que incorpora elementos próprios dos jogos digitais para tornar a experiência mais dinâmica e acessível ao público-alvo.

Além dos aspectos narrativos, o jogo apresenta identidade visual em *pixel art*, trilha sonora e efeitos sonoros integrados, contribuindo para a ambientação da experiência. Durante o desenvolvimento, foram realizados testes contínuos que permitiram identificar e corrigir problemas de funcionamento, resultando em uma versão estável e jogável. As figuras a seguir apresentam algumas telas do jogo, ilustrando cenários, personagens e momentos da adaptação.

A Figura 3 apresenta o cenário inicial da floresta, utilizado como área de tutorial para introduzir o jogador à movimentação, exploração e combate. A Figura 4 apresenta a batalha contra o chefe da floresta escura, primeira *boss fight* do jogo, introduzindo o jogador à nova mecânica de combate. A Figura 5 apresenta a batalha contra as três feras que impedem Dante de prosseguir, enquanto a Figura 6 apresenta a perseguição dessas feras do topo do cenário até a base da montanha, como no livro. Em seguida, a Figura 7 apresenta o diálogo com Virgílio, que passa a acompanhar Dante em sua jornada. A Figura 8 apresenta o cenário do Vestíbulo do Inferno, seguido pela região próxima ao papa Celestino, apresentada na Figura 9. Por fim, a Figura 10 apresenta a batalha contra Caronte no rio Aqueronte, último desafio do jogo, encerrando a experiência com a travessia do rio.

4.2. Análise do jogo por um professor de História

A avaliação realizada por um professor de História (prof. Felipe Figueira, também autor do trabalho) analisou a correspondência entre o jogo e a obra literária, seu potencial educacional e possíveis melhorias. Quanto à fidelidade da adaptação, o professor destacou a representação dos principais acontecimentos iniciais da jornada de Dante, como a floresta escura, a subida da montanha, o encontro com as três feras e a chegada de Virgílio. Segundo a avaliação, o jogo demonstra uma compreensão consistente da obra, utilizando elementos de imaginação para ampliar sua representação sem descaracterizar a narrativa



Figura 3. Cenário inicial da floresta.



Figura 4. Batalha contra o *boss* da floresta escura.

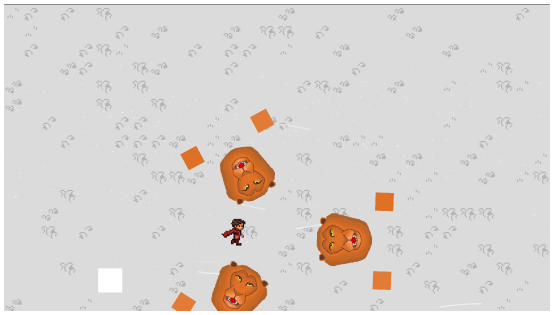


Figura 5. Batalha contra as feras na montanha.



Figura 6. Cenário da montanha e encontro com as três feras.

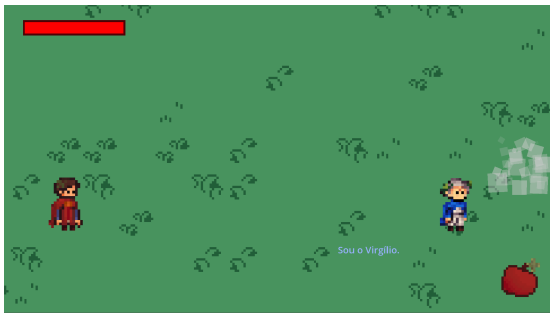


Figura 7. Diálogo com Virgílio.



Figura 8. Cenário do Vestíbulo do Inferno.



Figura 9. Cenário do vestíbulo, próximo ao papa Celestino.



Figura 10. Batalha contra Caronte no rio Aqueronte.

original. Como principal recomendação nessa etapa, foi apontada a inclusão da inscrição presente nos portões do Inferno, ausente na versão atual.

Em relação ao potencial educacional, o professor considerou o jogo uma ferramenta com potencial para o ensino, destacando sua capacidade de envolver os estudantes por meio da narrativa, das músicas, das cores e da exploração dos cenários. Também foi ressaltado o caráter interdisciplinar de *A Divina Comédia*, possibilitando sua utilização em diferentes áreas do conhecimento, especialmente História e Literatura. Dessa forma, a avaliação indica que a adaptação pode contribuir para aproximar os estudantes da obra por meio de uma experiência interativa e contextualizada.

Como recomendações finais, foram identificadas principalmente questões relacionadas à apresentação visual. O professor apontou momentos de perda de nitidez em elementos gráficos, como o rosto de Virgílio, além de cores de diálogos pouco eficazes. Também foi sugerida uma apresentação mais clara da localização inicial de Dante e da montanha que orienta sua jornada. Essas observações indicam pontos de aprimoramento para versões futuras, especialmente relacionados à clareza visual e à contextualização do jogador.

5. Conclusão e Trabalhos Futuros

Este trabalho apresentou o desenvolvimento de um jogo educativo baseado em *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, utilizando o gênero RPG como meio de aproximar estudantes da literatura clássica por meio de uma experiência interativa. A adaptação contemplou o primeiro arco da obra, desde a floresta escura até a travessia do rio Aqueronte, buscando preservar seus principais acontecimentos, personagens e elementos narrativos.

O desenvolvimento demonstrou a possibilidade de unir uma adaptação literária com recursos compatíveis com um projeto independente, utilizando ferramentas acessíveis e uma abordagem incremental. A avaliação realizada por um professor de História indicou que o jogo apresenta correspondência significativa com a obra original e potencial para utilização educacional, destacando sua capacidade de envolver o estudante com a narrativa e possibilitar abordagens interdisciplinares.

Apesar dos resultados positivos, foram identificados aspectos que podem ser aprimorados, principalmente relacionados à nitidez de elementos visuais, à apresentação de determinadas informações e à contextualização inicial do jogador. Como trabalhos futuros, pretende-se considerar essas recomendações e realizar avaliações diretamente com estudantes, permitindo um feedback sobre o impacto na aprendizagem da obra literária.

Dessa forma, o projeto demonstra o potencial dos jogos digitais como recurso complementar ao ensino de literatura, especialmente na adaptação de obras clássicas para experiências interativas que conciliem fidelidade narrativa, acessibilidade de desenvolvimento e caráter educativo.

Referências

Alighieri, D. (2005). *A Divina Comédia*. Editora 34, São Paulo.

Bruner, J. S. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1):1–21.

CD PROJEKT RED (2026). The witcher 3: Wild hunt. `https://www.thewitcher.com/us/en/witcher3`. Acesso em: 6 ago. 2026.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, New York.

GitHub, Inc. (2026). Github. https://github.com/. Acesso em: 6 ago. 2026.

Inkle Studios (2026). 80 days. https://www.inklestudios.com/80days/. Acesso em: 6 ago. 2026.

itch.io (2026). itch.io. https://itch.io/. Acesso em: 6 ago. 2026.

LibreSprite Contributors (2026). Libresprite. https://libresprite.github.io/#!/. Acesso em: 6 ago. 2026.

Microsoft (2026a). Microsoft flight simulator. https://www.flightsimulator.com/. Acesso em: 6 ago. 2026.

Microsoft (2026b). Windows. Acesso em: 6 ago. 2026.

Minecraft Education (2026). Minecraft education. https://education.minecraft.net/. Acesso em: 6 ago. 2026.

Mojang Studios (2026). Minecraft. https://www.minecraft.net/. Acesso em: 6 ago. 2026.

OpenGameArt.org (2026). Opengameart. https://opengameart.org/. Acesso em: 6 ago. 2026.

Pixabay (2026). Pixabay. https://pixabay.com/. Acesso em: 6 ago. 2026.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, New York.

Schwaber, K. and Sutherland, J. (2020). The scrum guide: The definitive guide to scrum. https://scrumguides.org/. Acesso em: 6 ago. 2026.

Silva, K. B. T. C., Teixeira Jr., W. A., Oliveira, F. W. C., Figueira, F. L. G., Cruz, E. H. M., and Aylon, L. B. R. (2025). Aprendizagem baseada em jogos (gbl) para o ensino de história: Uma adaptação da epopeia de gilgamesh. In *XII Semana de Tecnologia da Informação (SETIF)*. Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Campus Paranavaí.

The Git Project (2026). Git. https://git-scm.com/. Acesso em: 6 ago. 2026.

The Linux Kernel Organization (2026). Linux kernel. Acesso em: 6 ago. 2026.

Thoreau, H. D. (1854). *Walden; or, Life in the Woods*. Ticknor and Fields, Boston.

USC Game Innovation Lab (2026). Walden, a game. https://www.waldengame.com/. Acesso em: 6 ago. 2026.

Verne, J. (1872). *Around the World in Eighty Days*. Pierre-Jules Hetzel, Paris.

Virgílio (-19). *Eneida*. Domínio Público.

Warhorse Studios (2026). Kingdom come: Deliverance. https://www.kingdomcomerpg.com/. Acesso em: 6 ago. 2026.

ZA/UM (2026). Disco elysium. https://discoelysium.com/. Acesso em: 6 ago. 2026.