

ALAN E OS MISTÉRIOS DO MARANHÃO: JOGOS DIGITAIS COMO VALORIZAÇÃO CULTURAL E PRÁTICA EDUCATIVA

Francisco Alessandro Costa Rodrigues¹; Tayane Ribeiro do Nascimento¹; Nicolas Nogueira Pereira¹; Neuma Cristina da Silva Andrade Cunha²

Resumo

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo digital Alan e os Mistérios do Maranhão, concebido como um RPG 2D em estilo pixel art, utilizando a plataforma GameMaker Studio 2 e a linguagem GML. A proposta central consistiu em promover a valorização da cultura maranhense por meio de uma narrativa interativa e lúdica, inspirada na fauna, flora e tradições indígenas da região. O processo de criação envolveu etapas de pesquisa cultural e geográfica, elaboração de roteiro baseado na 'Jornada do Herói', programação de sistemas de combate em turnos e desenvolvimento artístico de personagens, cenários e trilha sonora. O jogo foi finalizado e publicado na plataforma Itch.io, alcançando os objetivos propostos de forma satisfatória. Os resultados evidenciam o potencial dos jogos digitais como recurso pedagógico e instrumento de preservação cultural.

Palavras-chave: Jogos digitais. Cultura maranhense. RPG. Educação lúdica. Pixel art.

Financiamento: Instituto Federal do Maranhão (IFMA).

Introdução

Os jogos digitais têm se consolidado, nas últimas décadas, como um dos principais fenômenos culturais e comunicacionais da sociedade contemporânea. Inicialmente associados apenas ao entretenimento juvenil, sua evolução técnica e narrativa fez com que se tornassem objetos de estudo em diferentes áreas do conhecimento. Como destacam Gee (2003) e Prensky (2012), os games não apenas mobilizam atenção e engajamento, mas também constituem ferramentas potentes para a aprendizagem significativa. Autores como Kishimoto (2010) defendem que o brincar sempre foi elemento central no processo de aprendizagem. Os jogos digitais atualizam essa dimensão ao incorporarem narrativas complexas, múltiplas linguagens e ambientes interativos. Nesse sentido,

observa-se uma crescente inserção dos games em práticas educativas, aproximando-se das culturas juvenis.

O Maranhão, estado marcado por rica diversidade cultural, reúne elementos singulares de fauna, flora, tradições indígenas e lendas populares. Contudo, observa-se uma limitada presença dessa riqueza cultural nos produtos midiáticos digitais, o que contribui para o distanciamento dos jovens em relação à sua identidade local. Diante disso, entende-se que investir na criação de jogos que retratem elementos do Maranhão pode fortalecer a identidade cultural e oferecer novas possibilidades de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo geral desenvolver e publicar um jogo digital 2D de RPG inspirado na cultura maranhense, a fim de promover a valorização do patrimônio local em um contexto educativo. Especificamente, busca-se criar uma narrativa interativa baseada em elementos culturais do Maranhão; implementar sistemas de jogabilidade estratégicos; desenvolver recursos visuais e sonoros com identidade regional; e avaliar o potencial do jogo como recurso de preservação cultural e apoio ao ensino.

Metodologia

O desenvolvimento do jogo seguiu quatro etapas principais:

1. Roteiro – elaboração da narrativa baseada na 'Jornada do Herói' e em pesquisas sobre pontos turísticos e tradições locais.
2. Pesquisa cultural – incorporação de referências da fauna, flora e lendas maranhenses ao enredo e à estética visual.
3. Programação – implementação no GameMaker Studio 2, incluindo sistema de combate em turnos, IA de inimigos, movimentação do jogador e interface gráfica.
4. Arte e trilha sonora – produção em Pixilart, com sprites de 32x32 pixels, e seleção de músicas de uso livre (One Man Symphony) e efeitos sonoros gerados por IA.

O processo utilizou metodologias de desenvolvimento colaborativo e validação por testes internos, visando otimização da jogabilidade e minimização de falhas.

Resultados e Discussão

O desenvolvimento do jogo Alan e os Mistérios do Maranhão alcançou os objetivos propostos, resultando em um produto digital funcional, publicado e disponibilizado gratuitamente na plataforma Itch.io. O RPG em estilo pixel art apresenta um sistema de combate por turnos, interface intuitiva e narrativa baseada na 'Jornada do Herói' (Vogler, 2013), inspirada em elementos culturais do Maranhão.

À luz de Gee (2003), que reconhece os jogos digitais como sistemas de aprendizagem situados, o projeto demonstrou que a apropriação da cultura local em ambientes virtuais amplia as possibilidades de imersão e fortalece a identidade cultural dos jovens. Os participantes que testaram o jogo relataram maior interesse pela fauna, flora e tradições maranhenses, o que evidencia a eficácia da proposta em unir entretenimento e educação. Além disso, o desenvolvimento proporcionou à equipe a vivência de práticas interdisciplinares em programação, design e pesquisa cultural, confirmando as colocações de Prensky (2012) sobre o potencial formativo do design de jogos como experiência de aprendizagem complexa.

Do ponto de vista técnico, o jogo apresentou estabilidade e jogabilidade coerente, ainda que algumas limitações tenham sido identificadas, como a simplificação de fases planejadas e a necessidade de otimização de recursos sonoros. A opção pelo estilo pixel art, além de resgatar a estética clássica dos RPGs, mostrou-se vantajosa por exigir menor capacidade de processamento e facilitar a criação de personagens e cenários. Por outro

lado, restringiu a riqueza visual que poderia ser explorada em estilos gráficos mais avançados.

Figura 1: Menu de pausa do jogo



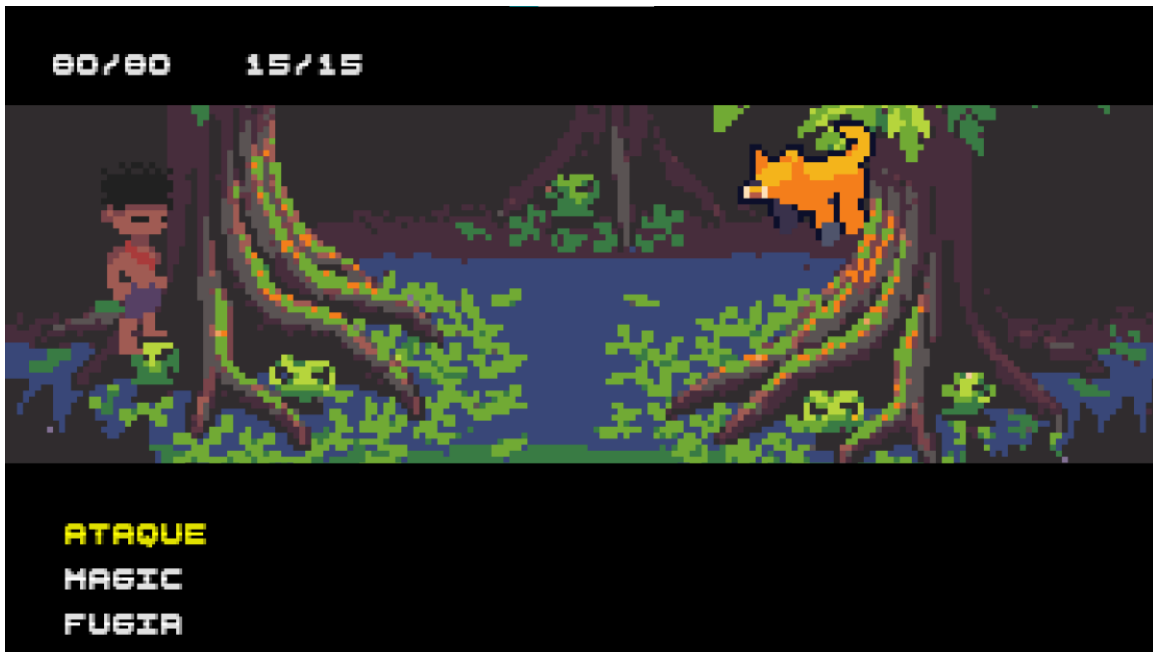
Figura 2: Diálogo com o primeiro NPC (personagem não jogável)



Figura 3: Cena da gameplay inicial



Figura 4: cena da gameplay da parte de turno



Fonte: Elaboração dos autores.

Tabela 1 – Contribuições e limitações do jogo Alan e os Mistérios do Maranhão

Aspectos	Contribuições	Limitações
----------	---------------	------------

Culturais	Valorização de elementos da fauna, flora e tradições maranhenses; aproximação do público jovem da identidade regional.	Necessidade de ampliar o repertório cultural para além das lendas selecionadas.
Educacionais	Recurso lúdico para aprendizagem significativa; estímulo ao pensamento crítico e à resolução de problemas.	Ainda não houve aplicação formal em contexto escolar para avaliação pedagógica sistemática.
Técnicos	Implementação de combate em turnos, interface funcional e jogabilidade estável.	Simplificação de fases; trilha sonora limitada; ausência de modo multiplayer.
Formativos	Desenvolvimento de competências em programação, design, gestão de projetos e pesquisa cultural.	Limitações de tempo e recursos para aprofundamento das áreas técnicas.

Fonte: Elaboração dos autores

De modo geral, os resultados corroboram a visão de Canclini (2008) sobre a importância da mediação cultural em linguagens contemporâneas. Ao transpor elementos regionais para o universo digital, o projeto promoveu um exercício de resistência cultural e inovação educativa, demonstrando que os jogos podem atuar como ferramentas de preservação identitária, engajamento juvenil e produção científica aplicada.

Considerações Finais

Conclui-se que o jogo Alan e os Mistérios do Maranhão representa um recurso digital significativo tanto na área da educação quanto na preservação cultural. A experiência proporcionou aprendizagens técnicas e formativas, aliando a linguagem dos jogos à valorização de elementos regionais. Futuras versões poderão incluir fases adicionais, aprimoramentos gráficos e expansão sonora, ampliando o impacto do projeto e seu alcance social.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal do Maranhão (IFMA) pela concessão de bolsa e infraestrutura, e à equipe executora pelo empenho na realização do projeto.

Referências

- CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 2008.
- GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- McKEE, Robert. Diálogo: A arte verbal da página ao palco. São Paulo: Arte & Letra, 2008.
- PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC, 2012.
- PIXILART. Editor de pixel art online. Disponível em: <<https://www.pixilart.com>>. Acesso em: jun. 2025.
- SPALDING, Sara. Canal no YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@SaraSpalding>>. Acesso em: jun. 2025.
- VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores. São Paulo: Novas Ideias, 2013.
- WIKIPÉDIA. Persona 5. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Persona_5>. Acesso em: jun. 2025.
- WIKIPÉDIA. The Legend of Zelda. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda>. Acesso em: jun. 2025.