

Entre ludicidade e patrimônio imaterial: uma perspectiva cultural para conhecer as lendas
maranhenses

*Between playfulness and intangible heritage: a cultural perspective for learning about the
legends of Maranhão*

*Entre la ludicidad y el patrimonio inmaterial: una perspectiva cultural para conocer las leyendas de
Maranhão*

Ana Beatriz Rodrigues dos Santos¹

Anny Kevellyn dos Santos Alencar²

Rebeca de Sá Pereira³

Valter dos Santos Mendonça Neto⁴

Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra⁵

Resumo: As lendas constituem elementos centrais da cultura popular e desempenham papel relevante na construção da identidade cultural de um povo. No contexto maranhense, entretanto, o desconhecimento dessas narrativas compromete a valorização e a preservação do patrimônio imaterial local. Diante desse cenário, este artigo apresenta os resultados do desenvolvimento e da avaliação do jogo digital educativo Ilha Mágica, concebido por estudantes do curso técnico em Informática de uma instituição pública de ensino, com o objetivo de divulgar as lendas maranhenses. O jogo, inspirado na obra *Aníem e o Colar de Ana Jansen* e ambientado na cidade de São Luís, foi desenvolvido na plataforma Scratch e avaliado por 92 participantes, entre estudantes e profissionais das áreas de educação e tecnologias digitais, durante uma mostra científica. Os resultados indicam avaliação positiva quanto à usabilidade, jogabilidade e engajamento, evidenciando o potencial do jogo como recurso pedagógico e mediador cultural, ao articular ludicidade, tecnologia e patrimônio imaterial. Conclui-se que o Ilha Mágica contribui para a valorização e difusão da cultura maranhense, reafirmando o potencial dos jogos digitais na preservação da tradição oral e na formação cultural das novas gerações.

Palavras-chave: Cultura maranhense. Jogo educativo. Tecnologias digitais.

Abstract: Legends are central elements of popular culture and play an important role in shaping the cultural identity of a people. In the context of Maranhão, however, ignorance of these narratives compromises the appreciation and preservation of local intangible heritage. Given this scenario, this article presents the results of the development and evaluation of the educational digital game *Ilha Mágica*, designed by students of the technical course in Computer Science at a public educational institution, with the aim of disseminating the legends of Maranhão. The game, inspired by the work *Aníem e o Colar de Ana Jansen* and set in the city of São Luís, was developed on the Scratch platform and evaluated by 92 participants, including students and professionals in the fields of education and digital technologies, during a scientific

1 Técnico em Informática pelo Instituto Federal do Maranhão (IFMA), beatriz.rodrigues@acad.ifma.edu.br.

2 Técnico em Informática pelo Instituto Federal do Maranhão (IFMA), kevellyn.anny@acad.ifma.edu.br.

3 Técnico em Informática pelo Instituto Federal do Maranhão (IFMA), rebecapereira@acad.ifma.edu.br.

4 Mestre em Informática Aplicada, valter.neto@ifma.edu.br.

5 Doutora em Fitopatologia, Professora da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), illka.serra@uema.br.

exhibition. The results indicate a positive evaluation in terms of usability, playability, and engagement, highlighting the game's potential as an educational resource and cultural mediator, combining playfulness, technology, and intangible heritage. It is concluded that Ilha Mágica contributes to the appreciation and dissemination of Maranhão culture, reaffirming the potential of digital games in preserving oral tradition and in the cultural formation of new generations.

Keywords: Maranhão culture. Educational game. Digital technologies.

Resumen: Las leyendas constituyen elementos centrales de la cultura popular y desempeñan un papel relevante en la construcción de la identidad cultural de un pueblo. Sin embargo, en el contexto de Maranhão, el desconocimiento de estas narrativas compromete la valorización y la preservación del patrimonio inmaterial local. Ante este escenario, este artículo presenta los resultados del desarrollo y la evaluación del juego educativo digital Ilha Mágica, concebido por estudiantes del curso técnico en Informática de una institución pública de enseñanza, con el objetivo de divulgar las leyendas de Maranhão. El juego, inspirado en la obra *Aníem e o Colar*, de Ana Jansen, y ambientado en la ciudad de São Luís, fue desarrollado en la plataforma Scratch y evaluado por 92 participantes, entre estudiantes y profesionales de las áreas de educación y tecnologías digitales, durante una muestra científica. Los resultados indican una evaluación positiva en cuanto a la usabilidad, la jugabilidad y el compromiso, lo que pone de manifiesto.

Palabras clave: Cultura maranhense. Juego educativo. Tecnologías digitales.

1 INTRODUÇÃO

As lendas constituem um conjunto de contos que passam de geração para geração. Sendo assim, carregam consigo um grande peso cultural, pois, além de apresentarem elementos fantasiosos em suas narrativas, por fazerem parte do imaginário popular, também expressam características regionais de grande utilidade para historiadores que buscam compreender os aspectos e fenômenos sociais de cada estado (Nicácio, 2020).

Além de seu valor imaginativo, as lendas funcionam como importantes registros da identidade e da memória coletiva de um povo. Elas refletem costumes, crenças e modos de vida, transmitindo, por meio de narrativas orais ou escritas, traços culturais que ajudam a contextualizar a história de uma região. No caso do Maranhão, suas lendas retratam personagens, cenários e acontecimentos que mesclam realidade e fantasia, contribuindo para a compreensão das dinâmicas sociais e culturais ao longo do tempo (Almeida, 2023).

Entretanto, observa-se que, no estado do Maranhão, grande parte da população desconhece suas próprias lendas, o que evidencia um distanciamento em relação ao patrimônio cultural local. Essas narrativas tradicionais, que carregam elementos importantes da iden-

tidade maranhense, permanecem à margem do conhecimento popular, especialmente nas regiões do interior do estado, onde o acesso a materiais educativos e culturais é mais limitado.

Neste sentido, Silva *et al.* (2021) observaram, em sua pesquisa, que, no Baixo Parnaíba Maranhense, muitos habitantes desconhecem ou possuem informações fragmentadas sobre os mitos e lendas locais, o que compromete a transmissão dessas narrativas às futuras gerações.

Essa realidade também se reflete no ambiente escolar, onde a inserção das lendas maranhenses ainda ocorre de maneira tímida e pontual. A falta de uma abordagem sistemática e contextualizada sobre essas histórias nas práticas pedagógicas dificulta a formação de vínculos culturais entre os estudantes e suas raízes regionais.

De acordo com Gonçalves, Matos e Sousa (2024), embora a escola seja uma instituição central no processo de letramento, ela não tem conseguido formar leitores literários que reconheçam e valorizem as lendas locais, fundamentais para a construção da identidade dos alunos. Como consequência, compromete-se a valorização e a continuidade desse legado cultural, uma vez que a ausência dessas narrativas no currículo escolar impede que os jovens

reconheçam a importância das manifestações culturais locais e fortaleçam o sentimento de pertencimento à sua própria história.

Neves (2019) alerta que a falta de conhecimento sobre as lendas regionais reflete um desconhecimento mais amplo da própria cultura, comprometendo a preservação da memória e do patrimônio imaterial. Nesse contexto, as lendas se constituem em recursos fundamentais para manter viva a identidade cultural de um povo, funcionando como instrumentos simbólicos de resistência e continuidade histórica.

Essa lacuna no conhecimento cultural ressalta a urgência de iniciativas que promovam a valorização e a difusão das tradições orais maranhenses, garantindo sua preservação e fortalecimento na memória coletiva da população. Nesse contexto, torna-se essencial explorar estratégias que dialoguem com os interesses e as linguagens das novas gerações, de modo a aproximá-las de suas raízes culturais.

Na atualidade, é perceptível o quanto crianças e adolescentes se identificam com os jogos digitais, que, em muitos casos, retratam a vida contemporânea de maneira criativa, lúdica e interativa. Essa afinidade crescente com os ambientes digitais abre espaço para que essas ferramentas sejam exploradas não apenas como forma de entretenimento, mas também como recursos educacionais estratégicos (Santos, 2024).

A sua capacidade de contar histórias e de criar vínculos narrativos com os jogadores, configura os jogos digitais como potentes ferramentas de aprendizagem. Assim, eles não apenas entretêm, mas também constroem relações simbólicas e afetivas entre o jogador e o conteúdo apresentado, favorecendo uma aprendizagem mais significativa. Essa imersão pode se tornar ainda mais eficaz quando os temas explorados nos jogos estão alinhados ao contexto sociocultural do público-alvo, permitindo que os estudantes se reconheçam nas narrativas e fortaleçam sua identidade cultural a partir da interação com o jogo.

Gomes, Rios e Diniz (2023) destacam que os jogos digitais favorecem a participação integral do jogador, permitindo que ele se recon-

heça culturalmente nas tramas e personagens, o que contribui significativamente para o fortalecimento de sua identidade. O envolvimento com os elementos culturais presentes no jogo promove a valorização da própria história e estimula a aprendizagem significativa, tornando o jogo não apenas uma atividade de lazer, mas também um instrumento de educação cultural e patrimonial.

Desta forma, os jogos educacionais emergem como recursos metodológicos promissores para o ensino e divulgação das lendas maranhenses. Ao unir elementos lúdicos, interatividade e conteúdo cultural, os jogos digitais conseguem atrair a atenção de crianças e jovens, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo, assim como permitem que os estudantes explorem as narrativas tradicionais de forma dinâmica, favorecendo o acesso ao patrimônio cultural de maneira inovadora e alinhada às novas formas de aprendizagem.

Nesse sentido, o objetivo deste artigo é apresentar o desenvolvimento e a avaliação de um jogo digital educativo voltado para a divulgação da cultura maranhense por meio de suas lendas, fruto de um projeto de pesquisa voluntário realizado por alunas do curso técnico em Informática de uma instituição pública de ensino, no interior do Maranhão.

A narrativa do *game* foi inspirada no livro *Aníem e o Colar de Ana Jansen* (Gonçalves, 2012), obra escrita por um aluno egresso da instituição, que narra as aventuras de Aníem em busca do colar perdido de Ana Jansen. A trama se desenrola no Centro Histórico de São Luís do Maranhão, um espaço reconhecido mundialmente por seu valioso conjunto arquitetônico colonial e por sua riqueza cultural.

Ao integrar tecnologia, educação e identidade regional, o projeto teve como propósito principal promover, junto à comunidade escolar, a divulgação das lendas maranhenses, ao mesmo tempo em que valorizou a produção literária local. Buscou-se, ainda, despertar a curiosidade e o interesse dos estudantes pelas manifestações culturais regionais, contribuindo para o resgate de memórias e tradições por meio de uma linguagem acessível e alinhada à realidade digital dos jovens.

Dessa forma, pretendeu-se ampliar a sensibilização sobre o papel da história como elemento essencial na construção da identidade e do senso de pertencimento, reafirmando, como já apontava Meireles (2001, p. 14), que a história é, de fato, a verdadeira “Mestra da Vida”.

2 CULTURA MARANHENSE

Segundo Carvalho (2015), a cultura não consiste apenas em conquistar conhecimento, mas sim construir uma personalidade enraizada na realidade histórico-social que seja capaz de se transcender intelectualmente. Dessa maneira, a cultura é um ponto de partida importante e indispensável na formação da identidade de um povo e/ou de uma pessoa dentro da sociedade, principalmente por trazer riqueza, conhecimento, e fazer compreender as suas raízes.

Nesse contexto, compreender e valorizar as manifestações culturais regionais torna-se fundamental para o fortalecimento da identidade coletiva e do sentimento de pertencimento. Quando a cultura local é vivenciada e transmitida, ela possibilita que os indivíduos se reconheçam como parte de uma trajetória comum, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes, críticos e conectados às suas raízes.

Para Nogueira (2024), esse processo promove uma transformação significativa na percepção e valorização da cultura local e do patrimônio histórico, incentivando o reconhecimento da importância desses elementos na construção de uma memória coletiva. Nesse sentido, compreender e vivenciar as manifestações culturais torna-se uma forma não apenas de preservar tradições, mas também de fortalecer a identidade regional e estimular o orgulho de pertencimento.

O Estado do Maranhão, nesse contexto, destaca-se por sua grande riqueza cultural. Dentre suas expressões mais marcantes estão os costumes, a arte popular, as músicas tradicionais e as lendas. Como destaca Barbosa (2019), o povo maranhense expressa sua cultura por meio de diversas manifestações fol-

clóricas, reunindo-se em celebrações ao longo do ano para agradecer aos santos, manter vivas suas tradições e relembrar fatos históricos e figuras lendárias que marcaram sua trajetória.

Essas manifestações não apenas revelam a diversidade cultural do estado, mas também cumprem um papel essencial na preservação da identidade coletiva, pois, conforme apontam Silva e Ribeiro (2023), são tradições transmitidas de geração em geração, mantendo viva a memória e a história do povo maranhense por meio da oralidade e da prática cultural cotidiana.

Entre as tradições e referências históricas do Maranhão que serviram de base para a construção da narrativa do livro e, posteriormente, para a ambientação dos cenários do jogo digital, destacam-se o Bumba Meu Boi, o Centro Histórico de São Luís, a Fonte das Pedras, as lendas maranhenses. As próximas seções apresentarão uma visão geral desses elementos culturais, ressaltando sua importância para a identidade local e seu papel na composição da proposta pedagógica do projeto.

2.1 BUMBA MEU BOI

O Bumba Meu Boi é uma manifestação popular que articula dança, música, teatro e elementos do folclore, sendo estruturada em torno da figura do boi, símbolo de fertilidade e prosperidade. De acordo com Silva e Ribeiro (2023), a narrativa encenada gira em torno da história de um homem negro que, para satisfazer o desejo de sua esposa grávida, sacrifica o boi de estimação de um fazendeiro branco, desencadeando um enredo que culmina na ressurreição do animal com a ajuda de encantados, em uma celebração da vida e da renovação.

Com origens que remontam ao século XVIII, o Bumba Meu Boi celebra a história e as tradições populares do Brasil, sendo especialmente marcante durante as festas juninas. Conforme Brasil (2024), essa manifestação cultural reúne pessoas de diferentes idades e contextos em uma grande comemoração coletiva, marcada por uma diversidade de estilos e

formas de performance que enriquecem ainda mais sua prática em diferentes regiões do país.

Segundo Martins (2023), trata-se de uma das expressões da cultura popular mais reconhecidas em todo o Brasil, sendo no Maranhão que essa manifestação assume dimensões ainda mais significativas, por estar profundamente entrelaçada à identidade cultural do estado. Reconhecido como símbolo cultural por excelência, o Bumba Meu Boi teve sua importância oficialmente consolidada ao ser incluído no processo de salvaguarda do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), que o declarou Patrimônio Cultural do Brasil em 2011. Posteriormente, em 2019, recebeu o título de Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, concedido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) (Silva, 2023).

2.2 CENTRO HISTÓRICO

Reconhecida por suas belezas históricas, culturais e naturais, São Luís, capital do Maranhão, possui o maior Centro Histórico do Brasil. Com uma área de aproximadamente 220 hectares, o Centro Histórico da cidade, encontra-se no noroeste da Ilha de São Luís, no platô fronteiro à foz dos rios Anil e Bacanga. Sua formação data do primeiro quartel do século XVII e das construções edificadas com a expansão urbana da cidade durante os séculos XIII, XIX e início do século XX (Carvalho, 2022).

De acordo com Nicolau (2022), o Centro é amplamente reconhecido por sua riqueza cultural e arquitetônica, sendo considerado um dos maiores conjuntos arquitetônicos coloniais portugueses ainda preservados na América Latina. Destaca-se por suas fachadas adornadas com azulejos portugueses, franceses e alemães, além de suas ruas estreitas de paralelepípedos, becos e escadarias que preservam a memória da cidade.

São mais de quatro mil casarões e prédios sob a tutela dos órgãos federal, estadual e municipal, oferecendo aos visitantes um conjunto arquitetônico singular, reconhecido como Patrimônio Cultural da Humanidade pela UNESCO, por meio do IPHAN (Santos; Gândara, 2019).

2.3 FONTE DAS PEDRAS

As fontes públicas constituem importantes estruturas construídas com o propósito de fornecer água à população, especialmente às camadas mais pobres. Essas edificações desempenharam um papel decisivo no crescimento e desenvolvimento urbano, refletindo as primeiras iniciativas voltadas ao abastecimento e ao saneamento das cidades (Prazeres, 2025).

Em São Luís, as fontes começaram a ser construídas a partir do século XVII, tornando-se marcos históricos que evidenciam as origens e transformações da sociedade ludovicense, com destaque para a Fonte das Pedras, uma das mais emblemáticas da capital maranhense.

Considerada uma obra “excelente e bem fundada” e motivo de grande disputa devido à qualidade da água fornecida (Moraes, 1995), a Fonte das Pedras apresenta um estilo colonial português, com galerias capazes de captar água de várias nascentes. Além disso, encontra-se em um lugar considerado histórico, por ter servido de acampamento para a tropa de Jerônimo de Albuquerque em 31 de outubro de 1615, durante a luta que resultou na expulsão dos franceses (Barboza; Marques, 2007).

Sales (2021) destaca o valor arquitetônico e urbanístico da Fonte das Pedras ao descrever elementos como as carrancas por onde a água escorre, o frontão em alvenaria e as amplas galerias subterrâneas. Tais características não apenas refletem as influências estéticas do período colonial, mas também evidenciam uma preocupação precoce com o abastecimento de água e o saneamento urbano, tornando o monumento um dos primeiros exemplos de infraestrutura pública voltada ao bem-estar coletivo em São Luís.

2.4 LENDAS MARANHENSES

Calci (2014) afirma que as lendas são narrativas transmitidas oralmente ao longo do tempo, caracterizadas por elementos fantasiosos e pela combinação de histórias irreais produzidas pela imaginação humana.

Para Costa Júnior (2013), as lendas maranhenses possuem aspectos fundamentais para

a constituição da cultura local, carregando traços históricos diretamente relacionados à elite da região, o que permite uma análise que transita entre o erudito e o popular.

Embora as lendas tenham grande relevância cultural, observa-se que, no estado do Maranhão, uma parcela significativa da população desconhece suas próprias narrativas folclóricas. Segundo Santos *et al.* (2017), apenas 36% das pessoas reconhecem a importância de estudar as lendas, enquanto 8% as consideram meramente fontes de entretenimento.

Diante desse cenário, evidencia-se a necessidade de preservar o patrimônio cultural imaterial que as lendas representam, uma vez que contribuem para a construção da identidade e da memória coletiva do povo. Entre as muitas lendas que compõem o folclore maranhense, destacam-se:

Serpente Encantada: conta a história de uma grande serpente que cresce sem parar nas galerias subterrâneas da ilha de São Luís. Diz-se que, no dia em que a cabeça e o corpo da serpente se encontrarem, toda a ilha será inundada e desaparecerá.

Bumba Meu Boi: é a lenda que se tornou uma manifestação artística. Ela apresenta a história de um casal de escravizados, Catirina e Pai Francisco, que viviam em uma fazenda no sertão. Grávida, Catirina sente o desejo de comer a língua do boi mais bonito do dono da fazenda. Para satisfazer seu desejo, pai Francisco rouba o boi preferido do dono, mata o animal e retira a língua para satisfazer sua esposa. Ao descobrir o ocorrido, o patrão se enfurece, jurando vingança ao casal, mas no fim do ato conseguem ressuscitar o boi. Como forma de agradecimento, o fazendeiro promove uma grande festa.

Carruagem de Ana Jansen: é uma das lendas mais conhecidas na de São Luís. De acordo com ela, pelas suas atitudes em vida, Ana Jansen teria sido condenada a passar a eternidade vagando pelas ruas da cidade, durante as noites de sexta-feira, em uma carruagem assustadora puxada por cavalos decapitados conduzidos por um escravo – também sem cabeça. As pessoas da ilha de São Luís, afirmam que a mulher assassinava crianças e lhes to-

mava a alma. Além disso, muitos diziam que Ana havia feito um pacto com um bruxo para possuir poderes e aprender magia negra.

3 JOGOS DIGITAIS E A DIVULGAÇÃO DA CULTURA

Pinheiro, Pinheiro e Araújo (2020) afirmam que as ferramentas tecnológicas são recursos estratégicos para a divulgação das manifestações culturais e populares, devendo, portanto, ser incorporadas como objeto de estudo nas instituições escolares. Os autores destacam que, assim como outros elementos presentes no cotidiano das pessoas, os jogos digitais também podem atuar como instrumentos culturais de ensino, contribuindo de maneira significativa para o processo educativo.

De acordo com Silva (2022), os jogos digitais têm o potencial de resgatar histórias esquecidas ou pouco divulgadas, convertendo-as em uma linguagem acessível e envolvente, capaz de eternizar essas narrativas. Ao promover a imersão das novas gerações nesse universo de memória cultural, os jogos não apenas preservam o patrimônio imaterial, mas também despertam o interesse pela literatura como fonte de inspiração e aprofundamento.

Parte dessa reinvenção cultural está diretamente relacionada ao uso dos dispositivos digitais, que possibilitam não apenas a difusão de múltiplas expressões culturais, mas também a criação de produtos voltados para a valorização da cultura regional. Para Mota e Duarte (2025), a interatividade proporcionada pelos jogos digitais os transforma em potentes mediadores culturais, capazes de promover inclusão e diversidade ao reunir sujeitos de diferentes origens, vivências e habilidades em ambientes virtuais compartilhados.

Nessa perspectiva, alguns estudos têm explorado o desenvolvimento de jogos digitais como estratégia para a divulgação e valorização da cultura local, evidenciando seu potencial educativo e cultural. Rodrigues *et al.* (2022) propõem o jogo Cariocando, voltado tanto para turistas quanto para moradores que desejam conhecer mais profundamente a

cidade do Rio de Janeiro. O *game* apresenta curiosidades e informações históricas sobre importantes monumentos arquitetônicos localizados no Corredor Cultural e na região da Praça Mauá, ampliando o repertório cultural dos jogadores para além das belezas naturais da cidade.

Pereira *et al.* (2024) apresentam o jogo Explorador Notável, desenvolvido com o objetivo de estimular o interesse e a aprendizagem de estudantes do município de Cametá - PA acerca do patrimônio histórico e cultural local. Por meio da narrativa do protagonista Pijó, um jovem curioso que investiga a história dos sítios históricos locais, o jogo busca fomentar a conscientização sobre o patrimônio cultural e incentivar atitudes de preservação.

De modo semelhante, Cruz, Callado e Jucá (2024), descrevem o jogo “Dos Monólitos ao Firmamento”, que aborda o patrimônio histórico e cultural do município de Quixadá-CE. O *game* destaca personalidades relevantes para a cultura local, como Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo, além de espaços emblemáticos da cidade, a exemplo do Açude do Cedro, da Praça do Leão e da Gruta do Magé. A proposta teve como objetivo principal aproximar os jovens quixadaenses de um patrimônio muitas vezes desconhecido por eles.

Por sua vez, Shibata *et al.* (2025) desenvolvem o jogo Tekohá, cuja finalidade é valorizar a cultura e as tradições regionais amazônicas, ao mesmo tempo em que promove a sensibilização dos jogadores sobre a preservação ambiental e cultural. O jogo incorpora personagens do imaginário popular brasileiro, como Curupira, Iara, Saci e Boitatá, além de elementos da culinária regional, da fauna e da flora típicas da Amazônia, reforçando a relevância dos saberes tradicionais e dos povos originários.

Nesse contexto, Mendonça Neto *et al.* (2025) destacam que as narrativas folclóricas desempenham um papel central na construção da identidade cultural maranhense, sendo o uso de jogos digitais uma estratégia pedagógica eficaz para a preservação da tradição oral e para a transmissão desses saberes às novas gerações.

Santos (2018), ao apresentar o projeto Diz a Lenda: Educação e Cultura nas Escolas, reforça a importância de resgatar, preservar e recontar as lendas maranhenses de forma lúdica, moderna e atrativa, por meio do uso da programação visual articulada aos elementos culturais. A iniciativa cumpre um papel relevante ao difundir as narrativas tradicionais do estado, ampliando seu alcance para além das fronteiras locais.

Dessa forma, revisitar as lendas maranhenses por meio de linguagens contemporâneas apresenta-se uma estratégia pedagógica agregadora, capaz de promover o desenvolvimento cognitivo e cultural dos estudantes. Ao resgatar, divulgar e reinterpretar essas narrativas por meio dos jogos digitais, favorece-se não apenas a preservação da memória cultural, mas também a aproximação das novas gerações com o patrimônio imaterial maranhense.

4 METODOLOGIA

Para a execução do projeto de pesquisa foram definidas três etapas: i) leitura e análise da obra literária; ii) planejamento e desenvolvimento do jogo digital; e iii) apresentação e avaliação junto à comunidade acadêmica. A seguir, são detalhadas cada uma dessas etapas.

4.1 LEITURA E ANÁLISE DA OBRA LITERÁRIA

A primeira etapa consistiu na leitura coletiva do livro Aníem e o colar de Ana Jansen, de Víctor Brandão, realizada por todos os membros da equipe.

A narrativa se passa no Centro Histórico de São Luís, um espaço marcado por segredos e mistérios, e tem como protagonista Aníem, a nova feiticeira da cidade, que descobre um colar escondido há muitos anos nas galerias subterrâneas, pertencente à lendária Ana Jansen. Movida pela curiosidade em conhecer o passado do colar, Aníem parte em uma aventura acompanhada de seus amigos feiticeiros: Caio, Cristiane, Andressa, Lucas e Inácio, que se conhecem desde a infância e compartilham experiências marcadas pelo mistério e pela fantasia.

Assim, a leitura teve como objetivo compreender a narrativa, identificar os principais personagens, os cenários, os conflitos centrais e as lendas maranhenses presentes na obra, além de analisar elementos que pudessem ser adaptados para a linguagem dos jogos digitais, servindo de base conceitual e narrativa para o desenvolvimento do *game*.

4.2 PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO JOGO DIGITAL

A segunda etapa correspondeu ao planejamento e ao desenvolvimento do jogo educativo. Para essa fase, adotou-se, de forma adaptada, as etapas propostas por Novak (2011), considerando o contexto da equipe de trabalho, os recursos disponíveis e a objetividade necessária ao processo de desenvolvimento.

Assim, a metodologia de construção do jogo foi organizada nas seguintes etapas: i) conceito; ii) pré-produção; iii) produção; e iv) pós-produção.

4.2.1 Conceito

Na etapa de conceito foram definidas as bases iniciais do jogo, incluindo: i) o tema abordado: lendas maranhenses; ii) o nome do jogo: Ilha Mágica; iii) o público-alvo: crianças e adolescentes; iv) o número de jogadores: um jogador; v) o personagem principal: Anínem; vi) o objetivo narrativo: conhecer e aprender sobre as lendas maranhenses; vii) os desafios: responder perguntas e superar obstáculos relacionados às lendas em cada fase; e viii) as recompensas: pontuação e acesso à fase seguinte.

O jogo foi inspirado diretamente no livro e tem como proposta divulgar as lendas da Caruagem de Ana Jansen, do Bumba Meu Boi e da Serpente Encantada, elementos centrais da cultura maranhense e presentes na obra literária utilizada como referência.

4.2.2 Pré-produção

Na fase de pré-produção foram definidas as ferramentas tecnológicas, os cenários e os

personagens do jogo. O desenvolvimento foi realizado na plataforma *Scratch*, que permite a criação de jogos, animações e histórias de forma gratuita e acessível, favorecendo o uso educacional (Parreira Junior, 2024).

Para a criação dos cenários, personagens e objetos em estilo *pixel art*, utilizou-se a ferramenta Canva, uma plataforma de *design* gráfico que possibilita a elaboração de diferentes conteúdos visuais de maneira intuitiva (Gois *et al.*, 2022).

4.2.3 Produção

Na etapa de produção foram desenvolvidas as fases do jogo. O *game* é composto por três fases, cada uma representando uma das lendas maranhenses abordadas no livro. Para avançar no jogo, o jogador deve responder corretamente às perguntas relacionadas às lendas apresentadas, superar pequenos obstáculos e cumprir os objetivos estabelecidos em cada fase.

4.2.4 Pós-produção

A fase de pós-produção envolveu a realização de testes internos pela equipe, com o objetivo de identificar erros, realizar correções, implementar melhorias e atualizar funcionalidades.

4.3 APRESENTAÇÃO E AVALIAÇÃO JUNTO À COMUNIDADE ACADÊMICA

A terceira etapa consistiu na apresentação do jogo Ilha Mágica à comunidade acadêmica da instituição de ensino, durante a realização de uma mostra científica. Nesse momento, o jogo foi disponibilizado para experimentação pelos visitantes, possibilitando a coleta de percepções, opiniões e avaliações relacionadas ao seu potencial educativo, cultural e lúdico.

Para a avaliação, foi elaborado um questionário on-line, por meio da ferramenta Google Formulários, composto por nove questões objetivas, voltadas a aspectos como usabilidade, funcionalidade e experiência do usuário, além de um espaço destinado a observações e co-

mentários livres. As questões objetivas foram estruturadas com base na escala *Likert* de cinco pontos, variando de “discordo totalmente” a “concordo totalmente”.

Essa etapa mostrou-se fundamental para analisar a recepção do jogo pelo público e refletir sobre sua contribuição enquanto recurso pedagógico para a divulgação da cultura maranhense por meio das lendas.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção são apresentados e discutidos os principais resultados obtidos a partir do desenvolvimento e da aplicação do jogo digital Ilha Mágica. Inicialmente, descreve-se os aspectos conceituais, narrativos e funcionais do jogo, evidenciando como seus elementos foram concebidos para a divulgação das lendas e da cultura maranhense.

Em seguida, são analisados os dados provenientes da avaliação realizada com o público participante, considerando percepções

relacionadas à usabilidade, ao potencial educativo e à contribuição do jogo como recurso pedagógico para a valorização do patrimônio cultural imaterial do Maranhão.

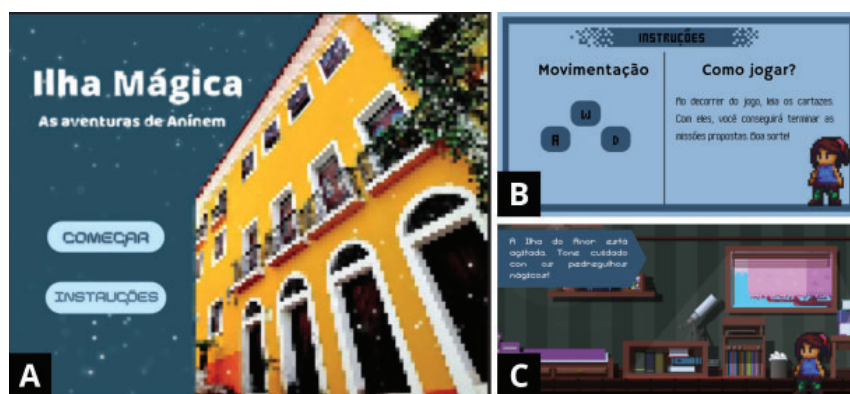
5.1 JOGO ILHA MÁGICA

O Ilha Mágica é um jogo educacional digital cujo objetivo é divulgar a riqueza da cultura maranhense, apresentando suas principais lendas de maneira lúdica e divertida. A seguir, são descritos os principais aspectos relacionados ao jogo.

5.1.1 Ambiente

A história possui como cenário diferentes lugares da cidade de São Luís. Na Tela inicial, é apresentado ao usuário a imagem de um casarão da cidade (Figura 1A) e os botões “Começar” e “Instruções”, que, ao serem clicados, iniciam o jogo e apresentam orientações básicas de jogabilidade, respectivamente (Figura 1B).

Figura 1 – Telas iniciais do jogo



Fonte: Elaborada pelos autores (2026).

A opção por utilizar a imagem de um casarão na Tela inicial do jogo foi intencional e buscou valorizar um dos símbolos mais representativos da identidade cultural maranhense. Os casarões coloniais do Centro Histórico de São Luís constituem marcos arquitetônicos que expressam a formação histórica, social e cultural da cidade, funcionando como elementos de memória e pertencimento coletivo (Silva, 2021).

Assim, pretendeu-se estabelecer uma ambientação cultural capaz de situar o usuário

no contexto histórico da narrativa e reforçar a relação entre o jogo e o patrimônio material local, uma vez que o conjunto arquitetônico do Centro Histórico de São Luís, especialmente seus casarões revestidos por azulejos, constitui um importante legado cultural cuja preservação contribui para a valorização da identidade ludovicense e para a compreensão da história da cidade (Silva, 2025).

A Tela de instruções (Figura 1B) foi elaborada com foco na funcionalidade e na usabi-

lidade, permitindo que o jogador compreenda como jogar, identificando as teclas utilizadas para movimentação e os comandos básicos do jogo.

Ao clicar no botão “Começar”, disponível na tela inicial do jogo (Figura 1A), o usuário dá início à narrativa e passa a acompanhar a história de Aníem, uma pré-adolescente que mora em São Luís desde que nasceu.

A trama tem início quando, ao chegar à sua casa (Figura 1C), a personagem recebe a missão de conhecer e aprender sobre as lendas maranhenses. Para isso, Aníem deverá percorrer diferentes pontos da cidade, explorando os cenários do jogo e coletando folhas espalhadas pelo ambiente, as quais apresentam fragmentos das histórias que compõem cada lenda trabalhada.

Esse momento inicial da narrativa evidencia uma característica central da personagem:

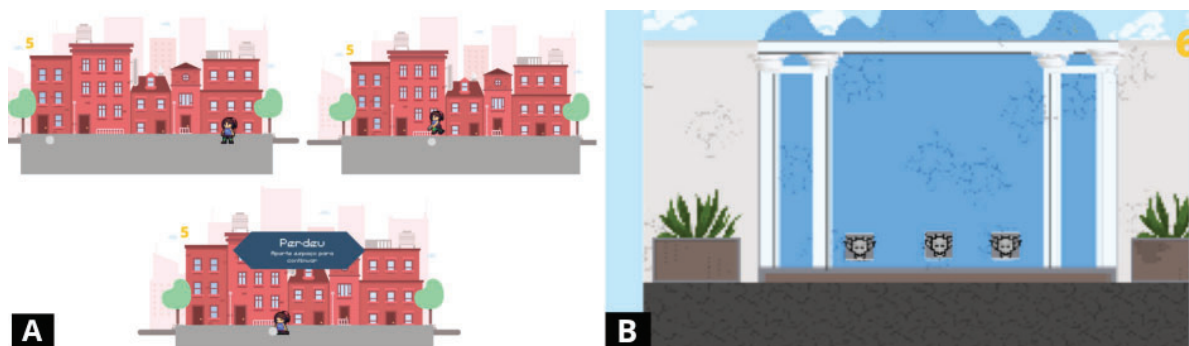
a curiosidade, elemento que impulsiona sua jornada ao longo do jogo. Ao propor a missão, convida-se o jogador a compartilhar desse mesmo impulso investigativo, estimulando-o a explorar as lendas maranhenses e a conhecer pontos importantes da cidade de São Luís.

5.1.2 Fases

O jogo é composto por três fases, e cada uma delas está associada a uma lenda maranhense: Bumba Meu Boi, Carruagem de Ana Jansen e Serpente Encantada, respectivamente.

A primeira fase aborda a lenda do Bumba Meu Boi e é constituída por cinco cenários. Ao iniciar, o jogador é instruído, por meio de cartazes, sobre seu primeiro desafio: enfrentar os “pedregulhos mágicos”, saltando sobre eles à medida que surgem no percurso (Figura 2 A).

Figura 2 – A) Pedregulhos; B) Fonte das pedras.



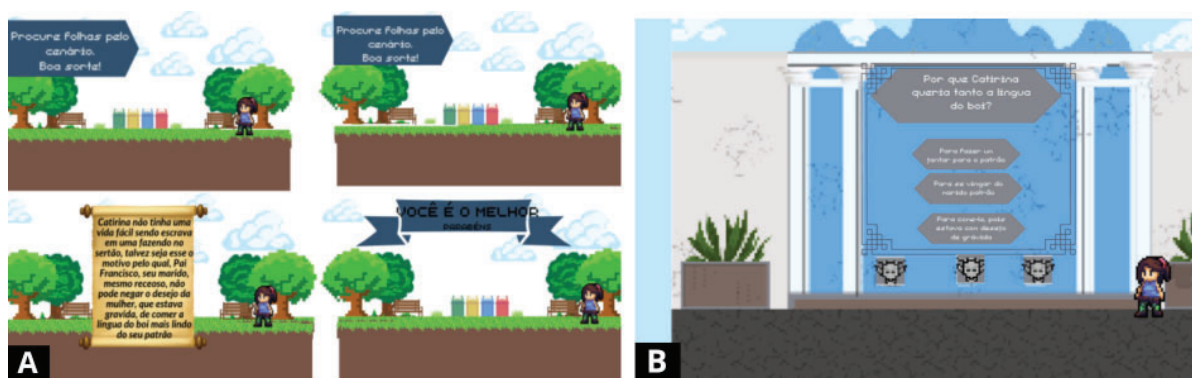
Fonte: Elaborada pelos autores (2026).

No terceiro cenário, ambientado na Fonte das Pedras (Figura 2B), o jogador recebe instruções de uma “carranca”, figura antropomórfica de expressão zangada que, na literatura popular, assume função simbólica de amedrontar e proteger, indicando o próximo desafio: encontrar os pergaminhos da lenda. As instruções po-

dem ser repetidas ao tocar novamente a personagem.

No quarto cenário, a missão consiste em localizar dois pergaminhos que narram a história do Bumba Meu Boi (Figura 3A). Após a coleta, o jogador é direcionado ao último cenário da fase, no qual deverá responder a um quiz relacionado à lenda apresentada (Figura 3 B).

Figura 3 – A) Pergaminhos da lenda; B) Quiz.

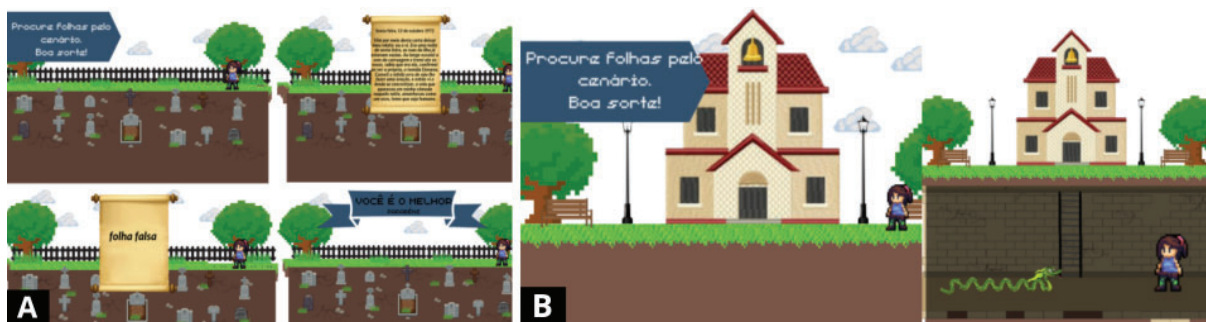


Fonte: Elaboração própria (2026).

A segunda fase é dedicada à lenda da Caruagem de Ana Jansen e tem início em um cemitério, onde o jogador recebe orientações de uma carranca sobre a localização dos pergaminhos espalhados pelo cenário (Figura 4A).

Nessa etapa, os objetivos consistem em encontrar os pergaminhos que narram a lenda e localizar o colar de Ana Jansen. Após cumprir essas tarefas, o jogador deverá responder corretamente ao *quiz* para avançar à fase final.

Figura 4 – A) Cemitério; B) Igreja São Pantaleão.



Fonte: Elaborada pelos autores (2026).

A última fase aborda a lenda da Serpente Encantada. Inicialmente, o jogador recebe instruções indicando a localização dos pergaminhos na Igreja São Pantaleão (Figura 4B). Nessa etapa, será necessário encontrar todos os pergaminhos que recontam a história da serpente e, posteriormente, ajudá-la a localizar seu dente, elemento simbólico central para o desfecho da narrativa.

As fases foram concebidas de forma a articular elementos narrativos, espaciais e simbólicos que representassem os locais e as lendas maranhenses abordadas no livro. Ao ambientar os desafios em locais históricos de São Luís e ao utilizar personagens, objetos e missões relacionados às lendas, o jogo busca reforçar a identidade cultural local, promovendo a valo-

rização do patrimônio imaterial do Maranhão por meio da interação e da experiência lúdica do jogador.

Jogos baseados em herança cultural têm sido analisados por sua capacidade de integrar contextos históricos e tradições culturais às mecânicas de jogo, promovendo engajamento e conexão emocional com conteúdos de patrimônio cultural, o que contribui para tornar o ensino e a cultura mais acessíveis e significativos para os alunos.

Nesse sentido, Gimaque (2025) destaca que o uso de abordagens interativas contribui para tornar o ensino e a cultura mais acessíveis, significativos e contextualizados, possibilitando que os patrimônios históricos sejam compreendidos de forma mais clara e

relevante pelos alunos. De modo complementar, Rodrigues (2019) afirma que experiências pedagógicas mediadas por recursos lúdicos e interativos fortalecem a relação afetiva dos estudantes com o patrimônio histórico, além de promover atitudes de valorização, preservação e reconhecimento da memória cultural.

5.2 AVALIAÇÃO

O jogo foi apreciado e avaliado por 92 participantes (discentes e profissionais das áreas de educação e tecnologias digitais), sendo 40 homens e 50 mulheres, com faixa etária entre 12 e 32 anos.

Os resultados obtidos apontaram uma avaliação positiva quanto à usabilidade do jogo, evidenciada pela presença de botões e informações acessíveis, com 73,9% de concordância entre os participantes. Observou-se também 85,9% de concordância quanto ao retorno positivo aos comandos realizados por meio do mouse e do teclado, o que contribuiu para o entendimento da mecânica e dos acontecimentos durante o jogo, aspecto que obteve 71,7% de concordância. Além disso, o jogo foi avaliado como intuitivo, de fácil compreensão e manuseio, registrando 48,9% de concordância máxima nesse critério.

Considerando que a jogabilidade está diretamente relacionada à usabilidade, a ausência dessa característica pode dificultar a compreensão do funcionamento do jogo, comprometendo o aprendizado, a eficiência de uso e o alcance dos objetivos propostos. Nesse sentido, os resultados indicam que o jogo apresentou condições adequadas de interação e navegação, favorecendo a experiência do usuário, conforme apontado por Silva (2022).

Para Novak (2011), é fundamental que um jogo seja fácil de usar, apresente um ambiente amigável de navegação e, sobretudo, consiga atender às necessidades e expectativas de seus usuários durante a realização das tarefas. Assim, à luz dos resultados supracitados, considera-se que o jogo Ilha Mágica atendeu a esses requisitos.

A análise evidenciou também que, em função de sua ambientação, dinâmica e jo-

gabilidade, a maioria dos usuários considerou o jogo motivador, relatando vontade de continuar jogando. Ademais, 74,7% dos participantes indicaram que instalariam o jogo em seus computadores e o recomendariam a um amigo, o que demonstra um nível satisfatório de aceitação.

Os dados indicam que a percepção favorável dos participantes ultrapassa a dimensão técnica, evidenciando também seu potencial de engajamento cultural. Assim, o jogo revela-se capaz de ir além da simples transmissão de informações, ao promover uma experiência imersiva e significativa, que contribui para o envolvimento dos jogadores com os elementos culturais e simbólicos da cultura maranhense.

O jogo também demonstrou potencial pedagógico, uma vez que 87% de concordância foi registrada quanto à sua utilização como ferramenta de ensino das lendas e da cultura maranhense. Ademais, 48,9% dos participantes atribuíram a nota máxima (10) à experiência geral com o jogo, reforçando os resultados positivos observados nos aspectos de usabilidade, jogabilidade e engajamento.

Esses dados indicam que a interação intuitiva, associada aos elementos lúdicos, contribuiu para uma experiência envolvente e prazerosa, estimulando a concentração dos alunos e favorecendo o processo de aprendizagem, o que dialoga com discussões presentes na literatura educacional.

Para Martins, Macedo e Silveira (2021), no contexto educacional, a simplicidade e a facilidade de uso em jogos digitais configuram-se como características essenciais, pois, além de contribuírem para o ensino do conteúdo abordado, favorecem mudanças na postura dos sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, promovendo autonomia, aquisição de novos saberes, multiplicação do conhecimento e apropriação crítica das tecnologias educacionais.

Silva, Sales e Mendes (2021) destacam a importância das experiências proporcionadas por jogos educacionais trazerem o sentimento de satisfação durante o processo de jogar e aprender, bem como a confiança do jogador em sua própria capacidade de compreender

e assimilar os conteúdos propostos. Para os autores, quando o estudante percebe a relevância do conhecimento trabalhado no jogo, fortalece-se o engajamento, a motivação e a construção de aprendizagens significativas, favorecendo a internalização dos conceitos e a autonomia no processo educativo.

Durante as avaliações, observou-se que muitos participantes manifestaram interesse em conhecer mais profundamente as lendas apresentadas no jogo, desconhecidas pela maioria, bem como outras narrativas que compõem a cultura maranhense. Dessa forma, percebe-se que a utilização desse tipo de *software* contribui para despertar o interesse pelo aprofundamento do conhecimento cultural, conforme discutido ao longo da apresentação do jogo.

Esses dados dialogam com os pressupostos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), que incentivam as instituições de ensino a adotarem propostas pedagógicas articuladas à realidade social dos estudantes, capazes de estimular a reflexão crítica sobre o contexto em que vivem e impulsionar ações transformadoras (Almeida; Oliveira; Reis, 2021). Nesse sentido, o jogo Ilha Mágica alinha-se às diretrizes educacionais ao integrar cultura, tecnologia e ludicidade, promovendo uma aprendizagem significativa.

Percebeu-se, ainda, que a maioria dos participantes conseguiu concluir todas as fases do jogo, embora um número expressivo tenha apresentado dificuldades na primeira fase (44,6%). Esse resultado pode ser compreendido pelo fato de que, no início do jogo, os jogadores estão em processo de familiarização com a mecânica, além de realizarem, em muitos casos, uma leitura superficial das instruções iniciais.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados desta pesquisa indicam que o jogo digital educativo Ilha Mágica apresenta desempenho positivo quanto ao seu potencial educativo e cultural, ao ser concebido como uma estratégia de valorização e discussão das

lendas maranhenses. Os dados analisados evidenciam que o jogo atua como um mediador cultural ao articular ludicidade, tecnologia e patrimônio imaterial, contribuindo para a difusão do conhecimento sobre a diversidade cultural do Maranhão.

Além disso, os dados demonstram que o Ilha Mágica possui potencial para uso pedagógico ao proporcionar uma experiência acessível, envolvente e significativa. A percepção positiva dos participantes quanto à usabilidade, associada aos índices de motivação e intenção de continuidade do uso, indica que o jogo favorece o engajamento dos participantes e a valorização da tradição oral, ao estimular o interesse ativo pelo patrimônio imaterial local e fortalecer vínculos culturais e identitários por meio da experiência interativa.

No que se refere aos alunos que integraram a equipe de desenvolvimento, o trabalho também se mostrou relevante para a formação acadêmica e profissional, ao possibilitar a ampliação de conhecimentos sobre histórias e lendas até então desconhecidas, além de promover o desenvolvimento de competências relacionadas à criação de recursos digitais educativos contextualizados culturalmente.

Apesar dos resultados favoráveis, é importante reconhecer algumas limitações da pesquisa. A amostra de participantes esteve restrita a um contexto específico, o que limita a generalização dos resultados. Além disso, a avaliação ocorreu em um momento pontual de uso do jogo, não permitindo analisar impactos de médio e longo prazo no processo de aprendizagem. Ressalta-se ainda que os dados coletados priorizaram a percepção dos usuários sobre aspectos como usabilidade, engajamento e motivação, sem a mensuração objetiva de ganhos de aprendizagem, bem como a ausência de um grupo de controle ou de comparação com outras estratégias pedagógicas.

Conclui-se, portanto, que o projeto de pesquisa atingiu seu objetivo, uma vez que o jogo digital educativo Ilha Mágica, desenvolvido no âmbito dessa investigação, cumpre sua proposta educativa e cultural ao integrar elementos narrativos importantes das lendas maranhenses em uma experiência lúdica acessível e

motivadora, reafirmando o potencial dos jogos digitais como recursos pedagógicos para a valorização do patrimônio imaterial.

Como trabalhos futuros, pretende-se ampliar o conteúdo do jogo com novas fases, realizar estudos com amostras mais diversificadas e desenvolver uma versão mobile, visando ampliar o acesso, a difusão das narrativas locais e o uso do jogo em contextos escolares.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Franciane Silva; OLIVEIRA, Patricia Batista de; REIS, Deyse Almeida dos. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. **Research, Society and Development**, Vargem Grande Paulista, v. 10, n. 4, p. 1-9, 2021.
- ALMEIDA, Sarah Jovita Souza de. **São Lendas**: proposições pedagógicas e reflexões conceituais de práticas e saberes da oralidade que habitam o imaginário ludovicense. 2023. 101 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023. Disponível em: <http://www.tedebc.ufma.br:8080/jspui/handle/tede/4780>. Acesso em: 30 jan. 2026.
- BARBOSA, Rafaela. **Nosso povo, nossa cultura! Bibliotecas do Maranhão**. 2019. Disponível em: <https://bibliotecasma.org/nosso-povo-nossa-cultura/>. Acesso em: 30 jan 2026.
- BRASIL, João Paulo. **Bumba Meu Boi**: tradição cultural e patrimônio imaterial do Brasil. Seguro Viagem. 2024. Disponível em: <https://www.seguroviagem.srv.br/blog/bumba-meu-boi/>. Acesso em: 30 jan. 2026.
- CALCI, Rafael. **Lendas, contos, causos, superstições e curiosidades**: projeto resgate cultural 2013/2014. São Roque de Canaã: Secretaria Municipal, 2014. Disponível em: [https://www.saoroquedocanaa.es.gov.br/uploads/files/pdf/Livro-de-Causos--Contos-e-Lendas.\[2\].pdf](https://www.saoroquedocanaa.es.gov.br/uploads/files/pdf/Livro-de-Causos--Contos-e-Lendas.[2].pdf). Acesso em: 30 jan. 2026.
- CARVALHO, Karoliny Diniz. Economia criativa e turismo em áreas patrimoniais: processos e relacionamentos no Centro Histórico de São Luís, Maranhão. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 7, n. 19, p. 9-27, 2022.
- CARVALHO, Olavo. **Em busca da cultura**. Diário do Comércio. 2015. Disponível em: <https://dcomercio.com.br/categoria/opiniao/em-busca-da-cultura>. Acesso em: 30 jan. 2026.
- COSTA JÚNIOR, Flávio Pereira. **Entre o popular e o erudito**: as lendas como representação do Maranhão oitocentista. 2013. 60 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História Licenciatura)- Universidade Estadual do Maranhão, São Luís, 2013.
- CRUZ, Maurício Antônio Martins; CALLADO, Arthur de Castro; JUCÁ, Paulyne Matthews. O RPG Digital como forma de Divulgar o Patrimônio Histórico-Cultural do Município de Quixadá. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SB-GAMES), 23. , 2024, Manaus/AM. **Anais...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024 . p. 720-730. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32350>. Acesso em: 19 jan. 2026.
- GIMAQUE, Deborah Janny Marinho de Castro. **Uno7 - o patrimônio histórico de Manaus em game**: a cidade como espaço de aprendizagem sobre memória, história e patrimônio. 2025. 100 f. Dissertação (Mestrado em Artes)- Universidade Federal de Manaus, Manaus, 2025. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/10851>. Acesso em 28 jan. 2026.
- GOIS, Leonardo Rodrigues *et al.* Desenvolvimento de um jogo sério para estimular o consumo responsável de água. **Environmental Science & Technology Innovation**, v. 1, n. 1, 2022.
- GOMES, Renata Machado; RIOS, Jocelma Almeida; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. A cultura popular nos jogos educacionais digitais. **Educação Online**, Rio de Janeiro, Brasil, v. 18, n. 42, p. e231806, 2023.

GONÇALVES, Bárbara Sousa; MATOS, Núbia Fernanda F.; SOUSA, Dolores Cristina. Cultura das lendas do maranhão: importância e impacto na formação do leitor. In: CONGRESSO NORTE-NORDESTE PIBID/PRP, 1., 2024, Salvador. **Anais...** Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/107970>. Acesso em: 05 abr. 2025.

GONÇALVES, Victor Brandão. **Anínem e o colar de Ana Jansen**. [avaliação cega], 2012.

MARTINS, Camila; MACEDO, Ricardo Tombesi; SILVEIRA, Sidnei Renato. Quiz EDUC: ferramenta para construção de quiz educacional. **Cadernos de Educação Tecnologia e Sociedade**, v. 14, n. 1, p. 106-126, 2021.

MARTINS, Carolina. **No Maranhão, o Bumba meu boi é brincadeira afro-indígena**. Portal Geledés. 2023. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/no-maranhao-o-bumba-meu-boi-e-brincadeira-afro-indigena/>. Acesso em: 30 jan. 2026.

MENDONÇA NETO, Valter dos Santos *et al.* Jogos educacionais digitais e inteligência artificial: promovendo a cultura e a literatura nordestina no ambiente escolar. In: SANTOS JUNIO, S. *et al.* **Pedagogia em Debate**: inovação, inclusão e qualidade no ensino. Campina Grande: Realize eventos, 2025. cap. 15, p. 211-229. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/121842>. Acesso em: 19 jan. 2026.

MEIRELES, Mário Martins. **História da independência do Maranhão**. 3. ed. São Paulo: Editora Siciliano, 2001.

MORAES, Jomar. **Guia de São Luís do Maranhão**. 2. ed. São Luís: Legenda, 1995.

MOTA, Virgínia Fernandes; DUARTE, Emanuel Felipe. 20 Anos de Acessibilidade no SBGames: Uma Revisão sobre Inclusão em Jogos Digitais entre 2004 e 2024. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SB-GAMES), 24. , 2025, Salvador/BA. **Anais ...** Por-

to Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2025. p. 753-768. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/37383>. Acesso em: 19 jan. 2026.

NEVES, D. **Lendas e histórias que fazem parte de São Luís - MA**. Youtube, 08 de nov. de 2019. Disponível em: <https://youtu.be/qG-FUpd934MU>. Acesso em: 30 jan. 2026.

NICÁCIO, Alberto de Jesus Nascimento. **Desenhos animados e lendas brasileiras**: experiências com a apreciação e produção no processo de ensino/aprendizagem de Arte na Educação Básica. 2020. 95 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2020. Disponível em: <https://tede2.ufma.br/jspui/handle/tede/3217>. Acesso em: 30 jan. 2026.

NICOLAU, André. **Arte, cultura e economia criativa fortalecem o Centro Histórico de São Luís (MA)**. Educação e Território. 2022. Disponível em: <https://educacaoeterritorio.org.br/reportagens/arte-cultura-e-economia-criativa-fortalecem-o-centro-historico-de-sao-luis-ma/>. Acesso em: 04 jan. 2026.

NOGUEIRA, L. M. S. **Museus como espaços que educam**: os mecanismos pedagógicos nos processos de disseminação da informação e socialização do conhecimento em Unidades de Informação do Centro Histórico de São Luís. 2024. 113 f. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade). Universidade Federal do Maranhão. Disponível em: <https://tede2.ufma.br/jspui/handle/tede/5940>. Acesso em: 30 jan. 2026.

NOVAK, Jeannie. **Game development essentials**: an introduction. Cengage Learning. 2011.

PARREIRA JÚNIOR, Walteno Martins *et al.* Utilizando o software Scratch como ferramenta de ensino e aprendizagem. **Caderno Pedagógico**, v. 21, n. 12, p. e10811-e10811, 2024.

PEREIRA, Jaqueline Gomes *et al.* Preservação da História e Cultura de um Município da

Amazônia Tocantina a partir de um Jogo 2D. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 23. , 2024, Manaus/AM. **Anais ...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024 . p. 630-639. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32342>. Acesso em: 19 jan. 2026.

PINHEIRO, Bruna Maele Girão; PINHEIRO, Regina Cláudia; ARAÚJO, Júlio. ÁRIDA: o despertar do sertão e a expressão da cultura nordestina através dos elementos constitutivos de um jogo digital. **Revista Leia Escola**, v. 20, n. 1, p. 11-25, 2020.

PRAZERES, Maria das Graças do Nascimento. **Saindo dos trilhos: a retirada dos bondes elétricos em na década de 1960 em São Luís – MA**. 2025. 245 f. Tese (Doutorado em História) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/269971>. Acesso em: 30 jan. 2026.

RODRIGUES, Silvana *et al.* Cariocando: Uma ferramenta de gamificação para o turismo da cidade do Rio de Janeiro. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21. , 2022, Natal/RN. **Anais ...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022 . p. 483-487. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23685. Acesso em: 19 jan. 2026.

SALES, Heraldo. **São Luís, cidade patrimônio, história e arquitetura**. Noroeste Tur. 2021. Disponível em: <https://nordestetur.com.br/sao-luis-cidade-patrimonio-historia-e-arquitetura/>. Acesso em: 30 jan. 2026.

SANTOS, Douglas Manoel Antonio de Abreu Pestana dos. Os games e a sua aproximação com o campo educativo. **Antíteses**, v. 17, n. 34, p. 264–288, 2024.

SANTOS, João Manoel. **Alunos da U. I. Santa Tereza produzem paper toys em apresen-**

tação do Projeto “Diz a Lenda – Educação e Cultura nas Escolas”. Secretaria de Estado da Educação do Maranhão, 10 de mar. 2018. Disponível em: <https://www.educacao.ma.gov.br/alunos-da-u-i-santa-tereza-produzem-paper-toys-em-apresentacao-do-projeto-diz-a-lenda-educacao-e-cultura-nas-escolas/>. Acesso em: 18 jan. 2026.

SANTOS, Marcia Valeria Borges dos *et al.* Lendas Maranhenses e Ditados Populares: uma proposta metodológica de resgate da cultura popular maranhense. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 4., 2017, João Pessoa. **Anais ...** Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO_EV073_MD4_SA12_ID7357_11092017184022.pdf. Acesso em: 30 jan. 2026.

SANTOS, Saulo Ribeiro dos; GÂNDARA, José Manoel Gonçalves. Mobilidade urbana no centro histórico de São Luís do Maranhão (Brasil): análises dos usuários do TripAdvisor. **TURYDES: Revista sobre Turismo y Desarrollo local sostenible**, v. 12, n. 26, p. 37, 2019.

SHIBATA, Nina Niwa *et al.* Conectando Conservação Ambiental e Cultura Paraense por meio do Jogo Tekohá. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 24. , 2025, Salvador/BA. **Anais ...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2025 . p. 814-825. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/37388>. Acesso em: 19 jan. 2026.

SILVA, Alexandre Ribeiro. Jogos digitais e cultura: uma revisão sistemática sobre o resgate e preservação da memória cultural na criação de jogos educativos. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 8., 2022, Maceió. **Anais ...** Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2022/TRABALHO_COMPLETO_EV174_MD1_ID11036_TB3975_01122022132449.pdf. Acesso em: 18 jan. 2026.

SILVA, Gisele Polanski França da. **Domingo é dia de feirinha São Luís:** (re)viver em festa e entre paisagens patrimoniais e turísticas. 2021. 112 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Universidade Estadual do Maranhão, São Luís, 2021. Disponível em: <https://repositorio.uema.br/handle/123456789/1672>. Acesso em: 28 jan. 2026.

SILVA, Mateus Augusto Sousa e; SALES, André Barros de; MENDES, Fabiana Freitas. Aspectos de qualidade em jogos sérios digitais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 19, n. 1, p. 207-216, 2021.

SILVA, Raylson; RIBEIRO, Tania. O Bumba meu boi do Maranhão: da tradição aos palcos contemporâneos de São Luís. **Ephemera: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto**, v. 6, n. 11, p. 1-20, 2023.

SILVA, Sandra Maria Pereira da *et al.* O imaginário e suas representações em alguns mitos e lendas do baixo parnaíba maranhense. **Infinitum: Revista Multidisciplinar**, v. 4, n. 6, p. 69–101, 2021.

SILVA, Yuri Barros Lobo da. **Casarões, toadas e azulejos:** a educação patrimonial em escolas da rede municipal de ensino de São Luís, MA. 2025. 417 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2025. Disponível em: <https://tede2.ufma.br/jspui/handle/tede/6290>. Acesso em: 28 jan. 2026.

SOUZA, Danielle. As Poéticas Caminhantes do Bumba Meu Boi Maranhense: a cena brincante na festa de São Marçal. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, v. 13, n. 4, p. e129727, 2023.

Recebido em 15 de fevereiro de 2026

Aceito em 07 de julho de 2026