

Gamificação e Memória Cultural: Desenvolvimento de um Jogo sobre a Guerra da Balaiada

Evelly Victory Vieira Pinto¹, Danielly dos Santos Almeida¹,
José Cainan Jansen Cunha¹, Luis Fernando Maia Santos Silva¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão
(IFMA) Campus Caxias – MA – Brasil

[victoryvieira, danielly.s, cainanjose]@acad.ifma.edu.br

luis.maia@ifma.edu.br

Abstract. *This work presents the development of an educational digital game inspired by the Balaiada War (1838–1841), a popular uprising of great historical relevance in the Brazilian Empire. The project aims to recover and promote cultural memory through a playful and interactive experience, fostering engagement with history from multiple perspectives. The game is structured around narrative missions and features historical characters as protagonists. It was developed using the Blender and Unreal Engine tools. As partial results, the first scenarios and the narrative foundation of the game have been created.*

Resumo. *Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo digital educativo inspirado na Guerra da Balaiada (1838–1841), revolta popular de grande relevância histórica no Brasil Império. A proposta busca resgatar e valorizar a memória cultural por meio de uma experiência lúdica e interativa, promovendo o engajamento com a história a partir de múltiplas perspectivas. O jogo, estruturado em missões narrativas e protagonizado por personagens históricos, utiliza as ferramentas Blender e Unreal Engine em sua construção. Como resultados parciais, foram desenvolvidos os primeiros cenários e a base narrativa do enredo.*

1. Introdução

Compreende-se que a memória cultural pode ser conceituada como um processo coletivo de construção simbólica que ultrapassa as experiências individuais, sendo composta por práticas, rituais, objetos e representações, além de ser transmitida de geração em geração por meio de suportes simbólicos no que diz respeito à identidade coletiva [Assmann 2008]. Portanto, entende-se que a memória atua como um elo entre passado e presente, sendo essencial para a valorização das raízes históricas e para a continuidade das culturas. Considerando esse aspecto, torna-se vital buscar por meios que possibilitem o resgate e a vivência dessas memórias, especialmente por meio de linguagens acessíveis e conectadas ao mundo contemporâneo.

Com base nesse sentido, uma abordagem inovadora para a preservação e transmissão da memória cultural que vem obtendo grande consolidação nos últimos anos é a intersecção entre história e entretenimento, como é o caso dos jogos digitais. No artigo “História Antiga para quê? Possibilidades entre Ensino e Entretenimento por meio de Jogos Digitais” [Rossi and Bondioli 2021], os autores apontam que a produção de games na

indústria do entretenimento que incorporam elementos da cultura histórica, configuram uma “realidade que está no cotidiano de muitas pessoas do mundo contemporâneo”, pois estes ao aliarem narrativa, interatividade e imersão, oferecem uma linguagem potente com o passado, possibilitando novas formas de aprender, experienciar e reinterpretar eventos históricos.

Ao discutir a memória cultural sob uma perspectiva histórica, é fundamental resgatar episódios importantíssimos, mas ainda pouco visibilizados, como as guerras regionais com amplo apoio popular que foram marginalizados pela historiografia do século XIX [Janotti 2005], destacando-se entre elas a Guerra da Balaiada - movimento ocorrido entre os anos de 1838 e 1841 no Maranhão, também com repercussões no Piauí e Ceará. Tal como descrito no livro “Conhecendo e Debatendo a História do Maranhão”[Botelho 2018], a Guerra da Balaiada foi um movimento popular e social que mobilizou diversas camadas da população do meio nordestino, com destaque para a participação das classes mais desfavorecidas, como escravizados, negros forros, quilombolas, mestiços e brancos pobres - incluindo vaqueiros, camponeses e artesãos. Ela foi considerada uma das maiores insurreições populares do Brasil Império, exigindo uma intervenção maciça do governo central para ser contida. A invisibilidade dessa revolta nos currículos escolares e materiais educativos [Mateus 2018], evidencia a urgência da criação de alternativas que possibilitem seu resgate e valorização, especialmente por meios acessíveis às novas gerações, como os jogos digitais.

Inserido nesse contexto, o projeto propõe o desenvolvimento de um jogo digital que resgate a história da Guerra da Balaiada por meio de uma experiência lúdica e reflexiva. A iniciativa busca contribuir não apenas para o conhecimento factual do evento, mas também para o fortalecimento da identidade cultural dos territórios envolvidos no conflito. Desse modo, o jogo pretende aproximar as novas gerações da história do Brasil por meio do entretenimento, integrando recursos educacionais e tecnológicos com o compromisso de valorizar a memória das lutas sociais que marcaram a formação histórica do país. Portanto, o restante deste trabalho está organizado da seguinte maneira: a Seção 1 introduz ao tema e os objetivos deste trabalho, a Seção 2 descreve a metodologia adotada para o desenvolvimento do jogo; a Seção 3 apresenta os cenários, assets e personagens já modelados até o momento; e, por fim, a Seção 4 traz as considerações finais, destacando os possíveis desdobramentos para a continuidade do projeto.

2. Metodologia

2.1. Desenvolvimento e Ferramentas

Para o desenvolvimento do presente projeto, foi construído um GDD (Game Design Document), documento em que os designers elencam todos os requisitos necessários para a concepção e futuro desenvolvimento de um jogo [Rêgo et al. 2021]. Nele se estruturou aspectos como conceito, narrativa, jogabilidade, escolhas estéticas e tecnologias a serem utilizadas.

Para a modelagem dos cenários e personagens do jogo, foi utilizada a ferramenta Blender, software de modelagem 3D Open Source, no qual o código é livre para que os usuários possam fazer aprimoramentos no programa. Com uma vasta gama de recursos e plugins disponíveis na internet, a ferramenta foi escolhida devido ao alto nível de personalização e grande uso no mercado de jogos, cinema e animação.

Unreal Engine é uma Game Engine (Motor de jogos, em inglês) desenvolvida pela Epic Games. Nela, não apenas existem recursos para a criação de jogos, atualmente conta com uma gama variada de mecanismos para as áreas de efeitos visuais, modelagem 3D e simulações. Ela foi utilizada neste projeto para o desenvolvimento do jogo por conta do seu amplo mercado de assets, suporte a física e colisões simplificadas e recursos que contribuem para uma performance mais estável

2.2. Construção Narrativa

Uma vez que se trata de um jogo baseado em eventos reais, a abordagem narrativa exigiu um compromisso com a fidelidade histórica, garantindo que os acontecimentos e personagens fossem representados com precisão, sem comprometer a jogabilidade e a interatividade. Para tanto, realizou-se uma pesquisa histórica criteriosa, fundamentada em livros acadêmicos, artigos científicos e documentos que abordam a guerra da Balaiada e seu contexto sócio político no Maranhão durante o período regencial.

Dada a complexidade da Guerra da Balaiada, cuja cronologia se estende de 1838 a 1841, a construção narrativa do jogo foi estruturada com base nos eventos históricos que marcaram o conflito. Dessa forma, os acontecimentos históricos foram estruturados como marcos narrativos que guiam o desenvolvimento do enredo, permitindo que o jogador vivencie diferentes fases da revolta por meio das perspectivas dos personagens envolvidos. A escolha dessa abordagem não linear se deu por a mesma possibilitar uma compreensão mais aprofundada da Balaiada, destacando tanto a ascensão do movimento quanto os desafios enfrentados até sua repressão final.

2.3. Mecânicas e Estrutura das Missões

2.3.1. Gênero e principais mecânicas do jogo

Como gênero principal, o jogo se trata de um RPG(Role Playing Game) de mundo aberto, que se caracteriza como um jogo de resolução de problemas, em que a participação e interação são indispensáveis, como afirma [Schmit 2008]. Com elementos de ação e aventura, o jogador poderá embarcar em uma história verdadeiramente brasileira, descobrindo mais sobre a história e cultura local enquanto se diverte.

O jogo segue a mecânica de múltiplos mapas, onde cada ponto do mapa representa uma fase diferente que terá uma das principais figuras da guerra como protagonista. Quanto às outras mecânicas, elas foram divididas de acordo com a fase do jogo. Nas missões que são necessárias discrição, o personagem jogável poderá se movimentar andando normalmente ou agachado, movimento que lhe garante maior disfarce. Em missões de defesa ou ação, o jogador poderá: atacar com a arma que o personagem jogável porta, se esconder, coletar e abandonar armas. Além destas, haverá mecânicas e movimentos padrões em todas as fases, como: correr, interagir com objetos no cenário e conversar com npc's.

2.3.2. Missões

Para conseguir capturar a heterogeneidade da Guerra da Balaiada, as missões do jogo abordam o principal feito dos personagens ou sua razão para a entrada na rebelião, onde

é possível observar os variados contextos políticos, sociais, ideais e objetivos que se buscava alcançar com a revolta. Cada missão revela uma perspectiva diferente sob o evento histórico de acordo com seus atores. Na tabela abaixo, apresenta-se um resumo geral sobre as missões principais do jogo.

Tabela 1. Missões principais do jogo e seus contextos históricos

Missão	Personagem Jogável	Contexto Histórico	Objetivo
Libertação da Vila da Manga	Raimundo Gomes (Cara Preta)	Raimundo Gomes teve seu irmão e alguns homens recrutados à força pelo exército. Revoltado, o mesmo invadiu a cadeia local e libertou os presos, iniciando a sua própria organização de revoltosos	Resgatar os homens recrutados à força da prisão.
Ataque ao Quartel de Caxias	Manuel Francisco dos Anjos Ferreira (O Balaio)	Motivado a vingar sua família, Manuel responde à opressão invadindo fazendas	Saquear armas, suprimentos e recrutar novos membros para a revolução.
Defesa do Quilombo de Cosme	Cosme Bento das Chagas (Negro Cosme)	Ex-escravizado, Cosme Bento lutou contra a escravidão e liderou milhares de negros na guerra da balaçada, que viviam em um quilombo sob seu comando.	Proteger o refúgio de escravizados contra ataques das tropas imperiais.
Apaziguamento dos rebeldes	Luís Alves de Lima e Silva (Duque de Caxias)	Assumiu a liderança para findar a guerra, provocando a desunião dos guerrilheiros ao dar anistia aos revoltosos que entregassem outros rebeldes.	Assuma a liderança para “pacificar” a revolta.

2.4. Modelagem 3D e Aspectos Visuais

No que tange ao estilo visual, bem como referências históricas e artísticas para formação estética do jogo, foram usadas a história em quadrinhos [Araujo 2009] e imagens de domínio público da Biblioteca Nacional Digital. A técnica de modelagem 3d estabelecida foi o Low Poly, uma abordagem artística que utiliza um número reduzido de polígonos na construção de modelos 3D. A escolha se deu pelo fato dessa técnica permitir um visual estilizado e atemporal, evitando a necessidade de texturas realistas e proporcionando uma estética única, próxima a ilustrações ou animações cartunescas.

3. Resultados Parciais

Foram desenvolvidos até o presente momento o GDD (Game Design Document), contendo game design, referências estéticas, missões, mecânicas e estrutura narrativa, e a modelagem 3D de cenários, personagens, assets e mapas do jogo.

Para o desenvolvimento dos assets e cenários do jogo, utilizou-se do software Blender. Até o momento, dois protótipos de cenários foram desenvolvidos: a prisão, onde ocorre a primeira missão e se inicia a história, a Vila da Manga, palco de um dos eventos mais importantes da Guerra da Balaiada, bem como o mapa do jogo, conforme podem ser observadas nas imagens abaixo.



Figura 1. Cenário da Vila da Manga.



Figura 2. Prisão da Vila da Manga.



Figura 3. Modelo do personagem Raimundo Gomes.

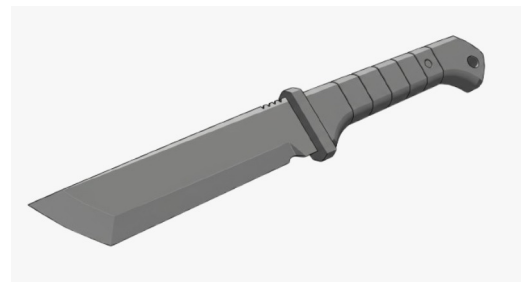


Figura 4. Exemplo de assets do jogo.



Figura 5. Mapa do jogo.

4. Considerações Finais

O presente resumo expandido, apresentou as etapas iniciais do desenvolvimento de um jogo digital voltado à valorização da memória histórica da Balaiada. O jogo encontra-se na fase de implementação das mecânicas principais e design de níveis iniciais, sendo construídos os primeiros ambientes do jogo e o Game Design Document (GDD), servindo como base para o avanço do projeto. Dentre as futuras implementações, pretende-se desenvolver os personagens, aprimorar as missões narrativas e implementar as mecânicas de jogabilidade. Por fim, almeja-se futuramente realizar testes com usuários, em escolas, sendo utilizado como material de reforço e em contextos informais, jogando casualmente, a fim de avaliar sua experiência e o potencial do jogo em despertar interesse pela história local, ampliando assim seu impacto cultural.

5. Agradecimentos

Agradecemos ao Instituto Federal do Maranhão - Campus Caxias pelo incentivo contínuo à participação discente em projetos acadêmicos e científicos, promovendo um ambiente favorável à aprendizagem, à inovação e ao protagonismo estudantil. Por fim, agradecemos à equipe de docentes e à coordenação do curso de Ciência da Computação pelo apoio contínuo e colaboração.

Referências

- Araujo, I. (2009). *Balaiada: a guerra do Maranhão*. Edição do Autor, São Luís. Ilustrações: Ronilson Freire, Beto Nicácio.
- Assmann, J. (2008). *A memória cultural: escrita, lembrança e identidade política nas primeiras civilizações*. Ed. Unesp, São Paulo.
- Botelho, J. (2018). *Conhecendo e Debatendo a História do Maranhão*. Editora Impacto, São Luís, 2 edition.
- Janotti, M. d. L. M. (2005). Balaiada: construção da memória histórica. *História (São Paulo)*, 24(1):41–76. Acesso em: 03 abr. 2025.
- Mateus, Y. G. A. S. (2018). Maranhão oitocentista na sala de aula: a balaiada nos materiais didáticos. Disponível online. Dissertação apresentada à Universidade Estadual do Maranhão (UEMA).
- Rossi, A. L. D. d. O. C. and Bondioli, N. d. P. (2021). História antiga para quê? possibilidades entre ensino e entretenimento por meio de jogos digitais. *Acta Scientiarum. Education*, 43:e53951. Acesso em: 13 abr. 2025.
- Rêgo, I. C. B., Portela, C. D. S., and Oliveira, S. R. B. (2021). Análise de itens do game design document presentes em jogos da franquia mario da nintendo. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 30–39, Porto Alegre. Sociedade Brasileira de Computação.
- Schmit, W. L. (2008). Rpg e educação: alguns apontamentos teóricos. Universidade Estadual de Londrina. Acesso em: 03 abr. 2025.