



Submetido em: 31/3/2025; aceito em: 9/4/2025; revisado em 28/5/2025; publicado em: 30/5/2025

**EXPLORANDO ALAGOAS: ATIVIDADES EXTENSIONISTAS PARA PROMOVER
UMA AVENTURA IMERSIVA DE RPG E CULTURA LOCAL¹**

**EXPLORING ALAGOAS: EXTENSION ACTIVITIES TO PROMOTE AN
IMMERSIVE RPG ADVENTURE AND LOCAL CULTURE**

**EXPLORANDO ALAGOAS: ACTIVIDADES DE EXTENSIÓN PARA PROMOVER
UNA AVENTURA INMERSIVA DE RPG Y CULTURA LOCAL**

ODS² a que a temática está vinculada: *Objetivo 12. Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis*

Autora Carolina Santana Locatelli + <https://orcid.org/0009-0004-4958-7241>



3

Autor João Victor Cavalcante Pereira



4

Autora Maria Alessandra de Oliveira Albuquerque



5

Autora Orientadora Layane Nascimento de Araújo + <https://orcid.org/0009-0005-2863-7622>



6

Autora Coorientadora Mariana Petrovana Ferreira Silva+ <https://orcid.org/0009-0007-9681-9166>



7

¹ Este texto é um produto de Extensão decorrente de uma exposição oral de experiência extensionista em COMUNICAÇÃO ORAL, realizada na Semana de Extensão e Cultura (SEMAEXC-2024).

² [Objetivos de Desenvolvimento Sustentável](#) (ODS) em que a temática de texto tem relação.

³ Universidade Federal de Alagoas, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, curso de Design, graduanda em Design, participante do Laboratório de Experimentação em Design e membro do projeto de extensão Explorando Alagoas: uma aventura imersiva de RPG para promover a cultura local.

⁴ Universidade Federal de Alagoas, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, curso de Design, graduando em Design, participante do Laboratório de Experimentação em Design e membro do projeto de extensão Explorando Alagoas: uma aventura imersiva de RPG para promover a cultura local.

⁵ Universidade Federal de Alagoas, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, curso de Design, graduanda em Design, membro do projeto de extensão Explorando Alagoas: uma aventura imersiva de RPG para promover a cultura local..

⁶ Universidade Federal de Alagoas, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, professora adjunta do curso de Design, Doutora em Design, coordenadora e orientadora do projeto de extensão Explorando Alagoas: uma aventura imersiva de RPG para promover a cultura local.

⁷ Universidade Federal de Alagoas, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, professora substituta do curso de Design, Mestrado em Ciência da Informação, coorientadora do projeto de extensão Explorando Alagoas: uma aventura imersiva de RPG para promover a cultura local.

Resumo: O projeto Explorando Alagoas: uma aventura imersiva de RPG para promover a cultura local é uma iniciativa de extensão vinculada ao Programa Vivências Artísticas da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Seu objetivo é desenvolver um jogo que valorize o patrimônio cultural de Alagoas, ao mesmo tempo em que conscientiza sobre o consumo sustentável de recursos não renováveis. Para ampliar seu impacto, foram organizadas ações de extensão durante a Semana de Extensão e Cultura da UFAL (SEMAEXC, 2024), promovendo o projeto e envolvendo o público na temática proposta. Este artigo discute o processo de concepção da ideia, suas justificativas, o planejamento das ações de extensão e os resultados alcançados. **Palavras-chave:** Extensão. Cultura. Design. Jogo. Sustentabilidade.

Abstract: Exploring Alagoas: An Immersive RPG Adventure to Promote Local Culture is an extension initiative linked to the Artistic Experiences Program at the Federal University of Alagoas (UFAL). Its goal is to develop a game that values the cultural heritage of Alagoas while raising awareness about the sustainable consumption of non-renewable resources. To expand its impact, extension activities were organized during UFAL's Extension and Culture Week (SEMAEXC, 2024), promoting the project and engaging the public with the proposed theme. This article discusses the process of conceptualizing the idea, its justifications, the planning of extension activities, and the results achieved. **Keywords:** Extension. Culture. Design. Game. Sustainability.

Resumen: El proyecto Explorando Alagoas: una aventura inmersiva de RPG para promover la cultura local es una iniciativa de extensión vinculada al Programa Vivencias Artísticas de la Universidad Federal de Alagoas (UFAL). Su objetivo es desarrollar un juego que valore el patrimonio cultural de Alagoas, al mismo tiempo que genera conciencia sobre el consumo sostenible de recursos no renovables. Para ampliar su impacto, se organizaron acciones de extensión durante la Semana de Extensión y Cultura de la UFAL (SEMAEXC, 2024), promoviendo el proyecto e involucrando al público en la temática propuesta. Este artículo analiza el proceso de concepción de la idea, sus justificaciones, la planificación de las acciones de extensión y los resultados alcanzados. **Palabras clave:** Extensión. Cultura. Diseño. Juego. Sostenibilidad.

INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho fundamenta-se na indissociabilidade entre cultura, extensão, ensino e pesquisa. Por meio do projeto de extensão *Explorando Alagoas: uma aventura imersiva de RPG para promover a cultura local*, desenvolvido no âmbito do edital Vivências da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), ciclo 2024, buscou-se elaborar um jogo digital, bem como ações e atividades de extensão, tendo como base uma aventura imersiva ambientada na cultura de Alagoas. O projeto utilizou o *Role-Playing Game* (RPG) — jogo de interpretação de personagens — como ferramenta central.

As atividades extensionistas foram executadas na Semana de Extensão e Cultura (SEMAEXC), realizada entre os dias 6 e 8 de novembro de 2024, e incluíram um sarau de cordéis, uma roda de conversa, uma oficina de design para criação de personagens e storytelling, o lançamento da versão demonstrativa (*demo*) do jogo e uma apresentação em formato de comunicação oral. O projeto teve como objetivo explorar, pesquisar e compreender os aspectos culturais, históricos e sociais de Alagoas, contribuindo para a formação cultural, científica e política da comunidade universitária e da população alagoana.



Alagoas possui uma cultura diversificada e rica, marcada por uma história vibrante e tradições únicas. No entanto, essa cultura muitas vezes é pouco valorizada e pouco conhecida, tanto pela população local quanto pelos visitantes. Nesse contexto, a utilização de jogos como ferramenta educacional destaca-se como uma abordagem inovadora. Santos (2018), por exemplo, analisa o potencial dos jogos digitais no ensino de história medieval, investigando o jogo *Kingdom Come: Deliverance*. O autor compreende os jogos como artefatos culturais capazes de veicular, produzir e reproduzir valores, visões de mundo e explicações sobre contextos históricos e sociais, funcionando como meios de recriação e criação artística.

A pesquisa também contribuiu para a difusão, em nível local, do indicador número 12 dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU), que promove o consumo e a produção responsáveis. Esse tema ganha ainda mais relevância diante dos desafios ambientais enfrentados por Maceió, onde a extração de sal-gema tem gerado impactos severos. Segundo Soares (2023), a sal-gema é uma rocha sedimentar formada pela evaporação de antigas massas de água salgada, sendo utilizada na produção de PVC e soda cáustica pela empresa Braskem. A exploração desse recurso deixou buracos na camada de sal, provocando rachaduras no solo e resultando no esvaziamento de pelo menos cinco bairros da cidade, além da desativação de um hospital. A Defesa Civil alerta que esse fenômeno pode tornar a água da lagoa salgada e comprometer tragicamente toda a área de mangue na região.

O projeto promoveu a conscientização sobre o consumo sustentável de recursos naturais e os impactos da exploração intensiva na sociedade, integrando esses temas à narrativa do jogo. A utilização de jogos como ferramenta de sensibilização ambiental demonstrou eficácia, como evidenciado no estudo de Miranda *et al.* (2022), que desenvolveram um jogo voltado para a promoção da biodiversidade oceânica. Testes realizados por especialistas indicaram que a aprendizagem baseada em jogos digitais foi uma estratégia eficiente na difusão da cultura e em questões ambientais.

A abordagem do projeto foi interdisciplinar, interinstitucional e interprofissional, reunindo diferentes áreas do conhecimento e profissionais, como Design, Ciência da Computação e Comunicação Social, para enriquecer a experiência dos participantes e potencializar os resultados alcançados. Segundo Brandão (2023), os avanços sociais e

tecnológicos fortaleceram a interdisciplinaridade dos jogos eletrônicos, que se conectam à educação, cultura e história local.

Outro ponto de destaque foi a criação de uma aventura imersiva baseada na cultura alagoana, com o propósito de impulsionar o turismo cultural e atrair visitantes interessados na história e nas tradições locais. Como destaca Brandão (2023), a relação entre jogos e turismo se fortaleceu ao longo do tempo, com jogos estimulando o interesse por locais reais e impulsionando o turismo, tanto físico quanto virtual.

Assim, o projeto beneficiou diretamente alunos e professores da UFAL, proporcionando aprendizado prático e multidisciplinar. Para a universidade, a iniciativa fortaleceu a integração entre teoria e prática, promovendo novas abordagens pedagógicas e metodológicas. Além disso, essas ações incentivaram diálogos sobre identidade cultural, sustentabilidade e responsabilidade social, fortalecendo os laços entre a universidade e a sociedade.

Dessa forma, o projeto destacou-se pela valorização da cultura alagoana, pela conscientização coletiva e pela integração acadêmica e profissional, evidenciando sua relevância e impacto positivo.

A seguir serão apresentadas as práticas extensionistas realizadas.

1. O PLANEJAMENTO DAS PRÁTICAS EXTENSIONISTAS

Neste tópico serão abordados os planejamentos das ações extensionistas realizadas na SEMAEXC - 2024.

1.1 Sarau de Cordéis: Descubra Alagoas Através das Lendas Locais

O Sarau de Cordéis teve como objetivo proporcionar uma experiência imersiva na cultura alagoana, integrando literatura, oralidade, lendas locais e o RPG digital do projeto de extensão. A ação buscou fortalecer a valorização do patrimônio cultural do estado, promovendo a interação entre os participantes e expandindo a visibilidade da demo do jogo. Para sua realização, foram coletados dados da comunidade universitária e local por meio de entrevistas e formulários, com o intuito de conhecer o público-alvo e identificar

perspectivas sobre as lendas alagoanas. A partir disso, foram selecionadas 10 lendas, três delas escolhidas como parte central do enredo do jogo.

Assim, para o planejamento dos cordéis, definiu-se:

- Seleção de 10 lendas locais do estado de Alagoas, com base no levantamento de dados realizado e desenvolvimento de ilustrações exclusivas;
- Exposição de cordéis pendurados, impressos em formato A6, com barbantes coloridos de bordado filé, fixados com cliques;
- Contra Capa dos cordéis com convite para o lançamento do trailer e da versão demo do jogo;
- Disposição do evento no corredor em frente ao auditório do Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente (IGDEMA), local onde ocorreriam outras atividades do projeto, como a oficina de criação de personagens e storytelling.

1.2 Roda de conversa “Memórias Vivas: A Preservação do Patrimônio Imaterial e Cultural na Era Digital”

A preservação do patrimônio frequentemente favorece bens de tradição erudita, deixando de lado as experiências de grupos em situação de vulnerabilidade, cuja memória é perpetuada por meio da oralidade e do folclore. A memória passa por reconfigurações e reconstruções de forma contínua, a digitalização surge como uma alternativa, pois pode minimizar o risco de perda e potencializar a difusão do conhecimento. Além disso, a utilização de jogos digitais cativa o público jovem e reforça o vínculo com a cultura regional.

Diante do exposto o objetivo desta ação de extensão foi preservar e difundir os conhecimentos tácitos para além do meio acadêmico, promovendo formas acessíveis e dinâmicas de exposição, garantindo que as vozes das comunidades sejam ouvidas e respeitadas. Seu plano de ação consistiu:

- Abertura (10 min): Boas-vindas, introdução aos termos e objetivos da roda de conversa.
- Introdução ao Tema (30 min): Conceito de memória imaterial, exemplos de preservação (incluindo jogos digitais) e impacto das mídias modernas.

- Dinâmica de Grupo (40 min): Atividade de apresentação onde os participantes compartilham uma memória imaterial significativa.
- Discussão em Grupo (30 min): Identificação de uma memória imaterial e debate sobre formas de documentá-la/divulgá-la com mídias modernas e jogos digitais.
- Encerramento (10 min): Reflexões finais, agradecimentos e incentivo à aplicação do aprendizado nas comunidades.

1.3 Oficina Design de criação de personagens e storytelling

A ação integrou fundamentos de criação de personagens e histórias, metodologias de design e valorização da cultura alagoana, estimulando a criatividade dos participantes. A oficina teve como objetivo desenvolver narrativas eficazes por meio de storytelling e artefatos gráficos, aplicando técnicas de construção de personagens com profundidade psicológica e cultural. Além disso, promoveu a imersão no folclore e tradições de Alagoas, incentivando a representatividade e inclusão na criação de personagens diversos.

Como planejamento da ação, a oficina foi dividida em três etapas:

1. Introdução - apresentação dos conceitos básicos para a criação de personagens e storytelling;
2. Criação de personagens e histórias - aplicação de ferramentas de criatividade;
3. Exposição de obras - momento para compartilhar os resultados junto aos colegas presentes na ação.

1.4 Cultura em Ação: O Lançamento do Trailer do jogo “Bença”

O lançamento da versão demonstrativa do jogo “Bença” marca o ápice das ações de extensão do projeto, destacando o jogo como um componente fundamental da cultura humana, conforme Huizinga (2014) e Gallo (2007). O objetivo desta ação foi envolver o público na preservação do patrimônio cultural imaterial de Alagoas, utilizando a gamificação e o design de jogos para manter as lendas locais vivas e adaptá-las em produtos culturais tangíveis. Esta ação foi estruturada em três momentos principais:

1. Introdução ao projeto: Apresentação dos objetivos, justificativas e principais aspectos do projeto para o público, contextualizando sua elaboração;



2. Momento interativo: Compartilhamento de relatos e experiências da equipe sobre o desenvolvimento do jogo, promovendo uma troca de vivências;
3. Lançamento e testes: Exibição do trailer oficial e realização de testes da versão demonstrativa do jogo, proporcionando uma experiência imersiva ao público.

1.5 Comunicação Oral

Sabe-se que a comunicação oral é essencial para a transmissão clara e eficaz de ideias, permitindo o engajamento direto com o público e a visibilidade do projeto. O objetivo dessa ação foi apresentar de forma concisa os principais aspectos e resultados do presente projeto de extensão, sua relevância e impacto. Para tanto, esta ação foi organizada da seguinte forma:

- Definição dos objetivos da apresentação, como informar sobre o projeto e apresentar resultados, e os critérios da Semana de Extensão e Cultura (SEMAEXC), como tempo e formato.
- Organizar as informações de maneira lógica, começando com a introdução, justificativa e metodologia, além de destacar os resultados alcançados.
- Preparação de slides para complementar a apresentação, utilizando recursos visuais que ilustram os pontos principais.

2. AÇÕES REALIZADAS

Neste tópico serão detalhadas as ações realizadas na Semana de Extensão e Cultura (SEMAEXC), que ocorreu em 2024, dos dias 06 a 08 de novembro.

2.1 Sarau de leitura de contos: histórias sobre folclores, mitos e lendas locais

O Sarau de Cordéis aproximou os participantes das lendas alagoanas, utilizando a literatura de cordel como meio de difusão cultural. A organização do espaço despertou o interesse dos visitantes, que puderam explorar materiais e conhecer as 10 narrativas selecionadas. O uso de ilustrações exclusivas, papéis reciclados e elementos visuais

inspirados na cultura alagoana reforçou a identidade do evento, tornando-o mais atrativo ao público. Durante a ação, os participantes tiveram acesso a exemplares impressos das dez lendas escolhidas, podendo manuseá-los e compartilhá-los entre si (Figura 1). A estratégia de divulgação tinha como foco também ser um convite para o lançamento do *trailer* e da versão *demo* do jogo, incentivando o público a acompanhar outras ações do projeto de extensão.

Figura 1. Sarau de cordéis montado no corredor do IGEDEMA para a SEMAEX 2024



Fonte: Produzido pelos autores (2024).

2.2 Roda de conversa “Memórias Vivas: A Preservação do Patrimônio Imaterial e Cultural na Era Digital”

A roda de conversa foi estruturada para promover aprendizado mútuo, contando com três participantes externos e membros do projeto, o que favoreceu uma dinâmica fluida e aprofundada. Após uma introdução ao tema, a troca de experiências individuais e a participação ativa foram incentivadas, conectando os conceitos ao contexto acadêmico. O momento de maior engajamento ocorreu na atividade de quebra-gelo (Figura 2), onde os participantes escolheram uma manifestação cultural alagoana e sugeriram formas de preservação digital. Essa prática consolidou os conceitos debatidos em um ambiente inclusivo. Ao final, a troca de informações se mostrou enriquecedora para todos, destacando a relevância do diálogo na construção do conhecimento.

Figura 2. Roda de conversa - discussões gerais



Fonte: Produzido pelos autores (2024).

2.3 Oficina Design de criação de personagens e storytelling

A ação iniciou-se com a introdução de conceitos básicos para criação de personagens e *storytelling* – enredo da história (Figura 3). Foram abordados noções e ferramentas do campo do design, como: formas, cores, silhuetas, composição e proporção. Em seguida foi realizado um *brainstorm* coletivo a respeito de símbolos e ícones de Alagoas. O objetivo era criar repertório para produzir personagens baseados em representações culturais do estado. Feito isso, os participantes desenvolveram características básicas para seus personagens, como *background* – história por trás dele –, personalidade e vestimentas, usando o mapa conceitual para organizar as ideias. Em seguida, os participantes trocaram as características e o arco narrativo de seus personagens, permitindo que colegas os desenhassem. Ao final, compartilharam os resultados obtidos na oficina.

Figura 3. Conceitos básicos sendo apresentados e dinâmicas da oficina



Fonte: Produzido pelos autores (2024).

2.4 Cultura em Ação: O Lançamento do Trailer do jogo “Bença”

A ação iniciou-se com uma palestra, durante a qual foram compartilhadas informações detalhadas sobre o projeto, incluindo:

- A origem da ideia de criar um jogo inspirado na cultura alagoana;
- As justificativas sociais e mercadológicas que fundamentam a proposta;
- Os desafios enfrentados durante o desenvolvimento do projeto.

O momento foi enriquecido pelos relatos dos membros da equipe, tanto bolsistas quanto voluntários e colaboradores, que compartilharam suas experiências como participantes do projeto. Ao final da palestra, o trailer do jogo foi exibido e o público teve a oportunidade de testar a versão *demo* do jogo (Figura 4).

Dois notebooks foram disponibilizados, acompanhados de mouse e fones de ouvido, e o fluxo de testes foi organizado em rodadas de 5 minutos. Durante os testes, dois membros da equipe orientaram os participantes, enquanto os demais esclareceram dúvidas e discutiram aspectos técnicos e culturais do jogo.

Figura 4. Apresentação do projeto no lançamento da demo e teste da demo



Fonte: Produzido pelos autores (2024).

2.5 Comunicação oral

A comunicação oral integrou a Semana de Extensão e Cultura (SEMAEXC) por meio de uma apresentação para a banca avaliadora, seguindo critérios estabelecidos. A equipe estruturou a exposição com slides, abordando desde a introdução do projeto até os resultados obtidos. Realizada por bolsistas no bloco IGDEMA, a apresentação foi avaliada

por docentes da UFAL, recebendo certificação e conquistando o terceiro lugar pelo seu impacto inovador na extensão universitária (Figura 5).

Figura 5. Comunicação oral durante SEMAEXC e entrega do prêmio destaque



Fonte: Produzido pelos autores (2024).

3. PARTICIPANTES/INTEGRANTES DAS AÇÕES RELATADAS

Os integrantes organizadores do evento foram os quatro alunos bolsistas do projeto de extensão, orientados pelas professoras coordenadoras do projeto. O público participante das ações foi em sua maioria estudantes da UFAL, de cursos diversos, como *Design*, Letras, Jornalismo, Relações Públicas e Ciência da Computação. Além disso, o lançamento da demo e trailer do jogo contou com a participação de membros da equipe desenvolvedora do jogo “*Bença*”, composta por 19 integrantes, atuantes nas áreas de programação de jogos, design de som, identidade visual, narrativa, *concept art*, design de interfaces digitais.

As cinco ações de extensão da SEMAEXC, desenvolvidas pelo projeto Explorando Alagoas, alcançaram diretamente 78 pessoas da comunidade universitária e local. Indiretamente, por meio dos questionários aplicados, houve ao menos 139 respondentes, além de outros indivíduos da comunidade acadêmica e geral que tiveram acesso à demo do jogo através da divulgação do link em grupos e redes sociais.

4. METODOLOGIA APLICADA

Para garantir a eficácia do processo de desenvolvimento do projeto se fez necessário estruturar uma base metodológica sólida. Adotou-se uma metodologia modelada, baseada nas proposições de Lobach (2001), Zimmerman (2003) e Addams e Rollings (2006). Essa abordagem permitiu a implementação de um fluxo interativo e cíclico, proporcionando ajustes contínuos e alinhamento com as necessidades do público-alvo.

Lobach indica um caminho que combina pesquisa, criação e produção de maneira eficiente, enquanto Zimmerman contribui com a implementação de um ciclo iterativo, buscando otimizar revisões e refinamentos. Addams e Rollings, por sua vez, apresentam uma perspectiva específica para o design de jogos, abordando questões como mecânicas, narrativa e experiência do usuário. Assim, a metodologia adotada seguiu etapas gerais baseadas nos autores mencionados anteriormente.

Inicialmente, o projeto se concentrou na *definição do problema e levantamento de dados*, para isso, foram utilizadas ferramentas como: 5W2H, 5 Porquês e Diagrama de Ishikawa. Que auxiliaram na identificação e estruturação da problemática envolvida. Paralelamente, foi realizada uma *pesquisa bibliográfica*, a fim de construir um embasamento teórico sólido. Além disso, para melhor compreender os gargalos e oportunidades presentes nesse mercado, a equipe realizou uma *análise de similares*, dos seguintes jogos: “*Língua*”, “*Tropicália*”, “*Mandinga*”, “*Árida*” e “*Dandara*”, utilizando as ferramentas Oceanos Azuis e Mapa de Posicionamento. Nessa fase, foi realizada também uma *coleta de dados* sobre os usuários por meio de entrevistas e formulários, que contribuíram para a criação de: Personas e Mapas de Empatia. As entrevistas possibilitaram, ainda, o diálogo com pessoas locais que tiveram contato com o folclore alagoano, agregando valor e reforçando a narrativa que seria construída.

Com base nessas informações, seguiu-se para as fases de *ideação e concepção*, nas quais foram geradas as principais diretrizes criativas do jogo. A partir de sessões de *brainstorming*, a equipe desenvolveu a base do *storytelling*. Nesse momento também nasceram os personagens que dão vida ao jogo. E, para garantir unidade visual no projeto e uma comunicação eficiente entre a equipe, foram elaborados painéis visuais e *storyboards*. Então, iniciaram-se as fases de *elaboração e prototipagem*, nas quais os conceitos

definidos anteriormente foram transformados em elementos concretos. Durante essa etapa, foi desenvolvido o design dos cenários, personagens e demais componentes narrativos, implementados no jogo através da plataforma para desenvolvimento de jogos: *Game Maker*.

Por fim, após a consolidação do protótipo, o projeto avançou para as etapas de *divulgação e lançamento e retorno à comunidade*. Como parte das ações de extensão, foram planejadas e aplicadas as cinco atividades apresentadas nos tópicos anteriores na SEMAEXC (2024). Além disso, a equipe produziu materiais de divulgação e lançou a versão *demo* do jogo, acompanhada de seu trailer oficial.

Logo, a implementação de uma metodologia integrada possibilitou um desenvolvimento alinhado aos objetivos do projeto e garantiu um produto final que não traz apenas entretenimento ao público, mas também reflete e valoriza as tradições regionais.

5. RESULTADOS ALCANÇADOS

De maneira geral, as ações da SEMAEXC (2024) tiveram um impacto significativo na valorização e difusão da cultura alagoana, popularizando as lendas e o folclore local entre a comunidade acadêmica e os visitantes. Além disso, a divulgação do projeto ampliou seu alcance, gerando maior interesse e engajamento, especialmente com o lançamento da versão demonstrativa do jogo. A interação entre visitantes, organizadores e pesquisadores também se destacou, fortalecendo a troca de saberes e experiências. O lançamento do jogo foi essencial não apenas para apresentar o projeto, mas também para coletar *feedbacks* valiosos. Durante as *gameplays*, os participantes forneceram *feedbacks* valiosos, permitindo à equipe identificar pontos de melhoria, principalmente no tutorial inicial. Essas contribuições reforçaram a importância do contato direto com os jogadores, permitindo ajustes que tornarão a experiência do jogo mais acessível, intuitiva e envolvente.

Para a equipe do projeto, a interdisciplinaridade no desenvolvimento do jogo proporcionou capacitação em práticas projetuais, pesquisa aplicada e metodologias participativas. Dessa forma, o projeto fortaleceu o vínculo entre ensino, pesquisa e extensão por meio das ações desenvolvidas. Essas vivências ampliaram as perspectivas

futuras do projeto, destacando a importância de valorizar a cultura alagoana por meio de um jogo digital inovador.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS E APRENDIZADOS

A extensão universitária permite que os alunos compartilhem conhecimentos adquiridos na academia com a comunidade externa, promovendo a aplicação prática dos conteúdos estudados e o desenvolvimento de novas competências. No design, essa interação é essencial, pois envolve a experiência e a percepção do público. O projeto *Explorando Alagoas*, com sua abordagem interdisciplinar que abrange cultura, jogos e entretenimento, participou de cinco ações na SEMAEXC 2024: um sarau de leitura de contos, uma mesa-redonda sobre patrimônio imaterial, uma oficina de criação de personagens, o lançamento do trailer e da demo do jogo “*Bença*” e a apresentação de comunicação oral.

A participação na SEMAEXC 2024 possibilitou a troca de conhecimento com alunos, docentes e membros da UFAL, ampliando a visão sobre as temáticas abordadas na pesquisa acadêmica e sua conexão com a extensão. Um dos momentos mais marcantes foi o lançamento do trailer de “*Bença*”, onde a equipe compartilhou detalhes sobre o desenvolvimento do jogo e os desafios enfrentados. Além disso, os testes da demo foram essenciais para avaliar o projeto. A apresentação à banca avaliadora também trouxe feedbacks valiosos e reconhecimento pelo trabalho.

Eventos como este aproximam a universidade da sociedade, tornando acessível o conhecimento acadêmico. Para a equipe do projeto, a experiência foi uma oportunidade de protagonismo, indo além da sala de aula na organização e execução das atividades. O sucesso das ações demandou planejamento, pesquisa, produção de materiais e mobilização do público, promovendo o desenvolvimento de habilidades como liderança, organização e comunicação.

REFERÊNCIAS

ADDAMS, E.; ROLLINGS, A. **Fundamentals of game design**. New Jersey: Pearson, 2006.



BRANDÃO, J. P. U. Turismo e jogos eletrônicos: a ascensão mercadológica dos videogames como método alternativo de promoção turística. 2023. **Monografia** (Graduação em Turismo) - Escola de Direito, Turismo e Museologia, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2023.

GALLO, S. N. Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. **Tese** (doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP, São Paulo, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

LÖBACH, B. **Design Industrial**: Bases para a configuração dos produtos industriais. 1 ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

MIRANDA, G. P. de; BECKER, V.; BEZERRA, E. P. Difundindo a cultura oceânica através da aprendizagem baseada em jogos digitais. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 87–105, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/122391>. Acesso em: 17 fev. 2024.

MORIGI, V. J. Memória, representações sociais e cultura imaterial. **Revista Morpheus - Estudos Interdisciplinares em Memória Social**, [S. l.], v. 8, n. 14, 2015. Disponível em: <https://seer.unirio.br/morpheus/article/view/4833>. Acesso em: 31 mar. 2025.

SANTOS, J. R. dos. A Boêmia de "Kingdom Come: Deliverance": jogos eletrônicos como ferramenta didática no ensino de história medieval. 2018. **Monografia** (graduação em História) - Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

SOARES, L. O que é o sal-gema, cuja mineração está afundando Maceió?. in: **Olhar digital**. Maceió, 09 de dez. de 2023. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/12/09/ciencia-e-espaco/o-que-e-o-sal-gema-cuja-mineracao-esta-afundando-maceio/>. Acesso em: 15 de fev de 2024.

ZIMMERMAN, E. Play as Research: the interactive design process. In: LAUREL, B. **Design Research**: methods and perspectives. Cambridge: MIT Press, 2003.