

JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: promovendo a cultura e a literatura nordestina no ambiente escolar

MENDONÇA NETO, Valter dos Santos ¹

MELONIO, Poliana Andressa Costa ²

SOUSA, Sônia Rocha Santos ³

ROCHA, Íris Maria Ribeiro⁴

RESUMO: O uso de tecnologias digitais na educação tem se mostrado um recurso eficiente para promover a aprendizagem de forma dinâmica e interativa. Neste contexto, este trabalho apresenta o desenvolvimento e a apresentação de três jogos educacionais digitais, utilizando Inteligência Artificial, com o objetivo de divulgar e valorizar a cultura e a literatura nordestina. Os jogos — *Quiz Lendas Maranhenses*, *History of Books* e *Cordelistas* — foram criados por um grupo de alunos do curso técnico em Informática do IFMA – Campus Açailândia, alinhados ao tema do IX Sarau Literário: “Vozes do Nordeste”, promovido pelo Campus. O processo de desenvolvimento seguiu cinco etapas: pesquisa sobre a temática, planejamento, seleção das tecnologias digitais, desenvolvimento e apresentação dos jogos à comunidade escolar. Os resultados demonstraram que a gamificação e a utilização de IA na criação de conteúdos educacionais potencializam o engajamento dos estudantes e facilitam a assimilação do conhecimento. Além disso, a experiência de interação com os jogos durante o evento despertou grande interesse do público, evidenciando a relevância da cultura regional e a importância de estratégias inovadoras para sua preservação e difusão.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologias digitais; gamificação; cultura nordestina.

ABSTRACT: The use of digital technologies in education has proved to be an efficient resource for promoting learning in a dynamic and interactive way. In this context, this paper presents the development and presentation of three digital educational games, using Artificial Intelligence, with the aim of disseminating and valuing Northeastern culture and literature. The games - *Quiz Lendas Maranhenses*, *History of Books* and *Cordelistas* - were created by a group of students from the technical course in Informatics at IFMA - Campus Açailândia, in line with the theme of the IX Literary Sarau: “Voices of the Northeast”, promoted by the Campus. The development process followed five stages: research into the theme, planning, selection of digital technologies, development and presentation of the games to the school community. The results showed that gamification and the use of AI in the creation of educational content enhance student engagement and facilitate the assimilation of knowledge. In addition, the experience of interacting with the games

¹Doutorando/professor, IFMA, Campus Açailândia, valter.neto@ifma.edu.br

²Doutoranda/professora, UEMA, São Luís, policaxiasma@hotmail.com

³Doutoranda/professora, UEMA, São Luís, sonia.rocha@ufma.br

⁴Doutora/professora, UEMA, São Luís, porto.iris@gmail.com

during the event aroused great interest among the public, highlighting the relevance of regional culture and the importance of innovative strategies for its preservation and dissemination.

KEYWORDS: digital technologies; gamification; northeastern culture.

1 INTRODUÇÃO

No contexto brasileiro, a cultura e a literatura nordestina representam um rico patrimônio que, muitas vezes, carece de uma maior inserção no ambiente escolar, apesar de sua relevância histórica e social. Assim, a promoção de práticas pedagógicas com a memória histórica regional é importante para a construção da identidade cultural dos estudantes.

De acordo com Paiva e Lacerda (2025), a valorização da arte local, nesse contexto, não apenas facilita a preservação das tradições culturais, mas também fomenta a formação de agentes multiplicadores, essencial para a perpetuação de práticas culturais.

A utilização de tecnologias digitais no processo educacional tem se tornado uma ferramenta poderosa para o engajamento e aprendizado dos estudantes, podendo ser um forte aliado quando associada a aspectos culturais e literários da região nordeste. Nesse sentido, as tecnologias emergentes, como os jogos educacionais digitais, que despertam o interesse de grande parte dos estudantes, oferecem uma maneira inovadora de integrar conteúdos culturais de maneira dinâmica e envolvente, favorecendo a aprendizagem ativa e contextualizada.

Para Soares e Oliveira (2023) os jogos digitais se destacam como ferramentas que promovem situações de aprendizagem ao desafiar os jogadores a compreenderem suas mecânicas e explorarem as estruturas cognitivas envolvidas, as quais podem ser aplicadas em diferentes contextos da vida real.

Assim, ao permitir que os jogadores sejam imersos em realidades contextualizadas à cultura local, assumam papéis regionais e tomem decisões que remetem ao contexto histórico da época, os jogos oferecem experiências que potencializam a apropriação cultural e a aquisição de conhecimento sobre o ambiente retratado. Essas experiências proporcionam um aprendizado inclusivo e

envolvente, estimulando a reflexão crítica e facilitando a assimilação de novos conceitos de forma dinâmica e profundamente contextualizada.

A utilização de tecnologias contemporâneas, especialmente a Inteligência Artificial (IA), tem impulsionado significativamente o desenvolvimento de jogos educacionais, possibilitando a criação de experiências de aprendizagem mais imersivas e personalizadas, que se adaptam ao perfil e às necessidades individuais dos estudantes.

Segundo Schwanck *et al.* (2024), a IA pode personalizar desafios, oferecer *feedback* em tempo real e ajustar o nível de dificuldade com base no desempenho do jogador, tornando a aprendizagem mais eficaz. Além disso, o uso da IA no *design* de jogos educacionais possibilita a incorporação de narrativas interativas que estimulam o pensamento crítico e o engajamento dos alunos (Pscheidt, 2024).

Neste sentido, o presente trabalho tem como objetivo apresentar jogos educacionais digitais criados com o auxílio da IA, como uma estratégia inovadora para promover a cultura e a literatura nordestina. Estes jogos foram desenvolvidos para serem apresentados à comunidade escolar, em 2024, durante o IX Sarau literário, promovido pelo Instituto Federal do Maranhão (IFMA) – Campus Açailândia, com o tema “Vozes do Nordeste”.

Assim, por meio dessa abordagem, buscou-se não apenas fomentar o interesse pela literatura regional, mas também utilizar as tecnologias emergentes como meio de fortalecer a identidade cultural e incentivar a aprendizagem ativa, contextualizada e interativa.

2 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento dos jogos, foi selecionado um grupo de sete alunos do curso técnico em Informática do Campus, para planejar e desenvolver jogos digitais educacionais utilizando tecnologias digitais com IA. O projeto foi pautado no tema do IX Sarau Literário, promovido pelo IFMA – Campus Açailândia, intitulado “Vozes do Nordeste”.

O objetivo principal foi colocar em prática os conhecimentos adquiridos ao

longo das disciplinas técnicas do curso, além de estimular o uso crítico e consciente dos recursos de IA, incentivando a criatividade, o trabalho em equipe e a resolução de problemas. Além disso, buscou-se promover e valorizar a rica cultura nordestina por meio das tecnologias digitais, tornando-a mais acessível e atrativa para o público jovem.

Para a realização do projeto, foram definidas cinco etapas principais:

Pesquisa sobre a temática - fase inicial em que os alunos realizaram pesquisas em fontes diversas sobre a cultura e a literatura nordestina, analisando obras, manifestações culturais e aspectos históricos. A partir dessas pesquisas, foram selecionados os temas que melhor se adequavam ao formato de um jogo e à temática do Sarau literário.

Ao final dessa etapa, foram definidos três jogos abordando os seguintes temas: lendas maranhenses, escritores maranhenses e cordéis. A escolha desses temas se alinhou ao propósito do evento literário, que buscou dar voz às expressões culturais do Nordeste, ao mesmo tempo em que explora o potencial dos jogos digitais como ferramentas inovadoras de ensino.

Planejamento – etapa em que os alunos definiram o formato do jogo, o enredo, os personagens, a ambientação, o *design* gráfico, as mecânicas de interação e os desafios que fariam parte da experiência de aprendizagem. Também foram estabelecidos os objetivos pedagógicos do jogo, garantindo sua relevância educacional.

Assim, buscando tornar os jogos acessíveis e envolventes, escolheu-se o *quiz* interativo como principal mecânica. Esse formato foi adotado por sua capacidade de promover a aprendizagem ativa, estimulando a memória, o raciocínio rápido e o engajamento dos jogadores por meio de desafios progressivos e *feedback* imediato (Pinheiro *et al.*, 2025). Além disso, o *quiz* permite uma abordagem lúdica e dinâmica, incentivando a competição saudável e tornando o aprendizado mais prazeroso.

Cada jogo foi estruturado para abordar os principais elementos e personalidades representativas dos temas selecionados, além de ambientações que refletissem o contexto cultural e histórico dos mesmos.

Seleção das tecnologias digitais – momento em que foram escolhidas as ferramentas e plataformas adequadas para o desenvolvimento do jogo e geração de seus conteúdos, como cenários, personagens, recursos de interação, entre outros elementos.

Para o desenvolvimento dos jogos, foi escolhida a plataforma *Genially*, uma ferramenta on-line com a capacidade de criar conteúdos interativos e gamificados, promovendo uma maior assimilação do conhecimento e fortalecendo o envolvimento dos seus usuários, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz. Além disso, a ferramenta permite a integração de diferentes mídias, como imagens, vídeos e animações, proporcionando uma experiência mais rica para os jogadores.

Dentre as tecnologias baseadas em IA, foram selecionadas ferramentas específicas para os diferentes recursos dos jogos:

*Bing Image Creator*¹ – utilizado para a criação das imagens dos personagens e cenários, garantindo um visual personalizado e coerente com o contexto dos *games*.

*Vidnoz*² – empregado na produção dos vídeos, permitindo a criação de narrativas visuais que complementam a experiência interativa dos jogos.

*ChatGPT*³ – aplicado na construção e adaptação dos textos, incluindo enredos, narrativas e versos de cordel, assegurando uma abordagem coerente com a proposta cultural dos jogos.

É importante ressaltar que todo o conteúdo gerado pelas ferramentas de IA foi devidamente revisado e aprimorado pela equipe para garantir a veracidade das informações, bem como a adequação cultural e linguística do material apresentado. A curadoria dos textos e das imagens teve um papel essencial na construção de jogos educativos que respeitassem a autenticidade das temáticas abordadas, ao mesmo tempo em que exploravam as possibilidades tecnológicas disponíveis.

Desenvolvimento do jogo – fase em que os alunos colocaram em prática suas habilidades técnicas, programando, modelando e integrando os elementos dos jogos de acordo com as diretrizes estabelecidas na etapa de planejamento.

¹<https://www.bing.com/images/create>

²<https://pt.vidnoz.com/>

³<https://chatgpt.com/>

Apresentação à comunidade escolar – conclusão da proposta, com a exposição dos jogos no Sarau literário, permitindo que estudantes, professores e demais participantes experimentassem os jogos e interagissem com os conteúdos culturais e históricos do Nordeste de forma lúdica e educativa.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, são apresentados e analisados os principais resultados obtidos a partir do desenvolvimento e aplicação dos jogos educacionais digitais criados com o auxílio da IA. A análise considera tanto o processo de criação dos jogos quanto a receptividade e interação do público durante o IX Sarau Literário do IFMA – Campus Açailândia.

Quiz Lendas Maranhenses

O primeiro jogo desenvolvido, denominado *Quiz Lendas Maranhenses*, teve como propósito divulgar e valorizar as principais lendas populares do Maranhão. A escolha dessa temática deve-se à importância das narrativas folclóricas na construção da identidade cultural maranhense, servindo como um recurso eficaz para preservar e transmitir o conhecimento sobre a tradição oral da região. Para a composição do jogo, foram selecionadas cinco lendas de grande reconhecimento e relevância cultural: Ana Jansen, São Sebastião, a Serpente de São Luís, a Manguda e o Bumba Meu Boi.

A tela inicial do jogo apresenta seu nome e as cinco lendas selecionadas, que representam as fases a serem exploradas e conquistadas à medida que os jogadores respondem corretamente às perguntas sobre cada uma delas (Figura 01). Essa abordagem permite que os participantes tenham uma visão geral das narrativas disponíveis antes de iniciar a experiência interativa.

Figura 01. Tela inicial do jogo *Quiz Lendas Maranhenses*.

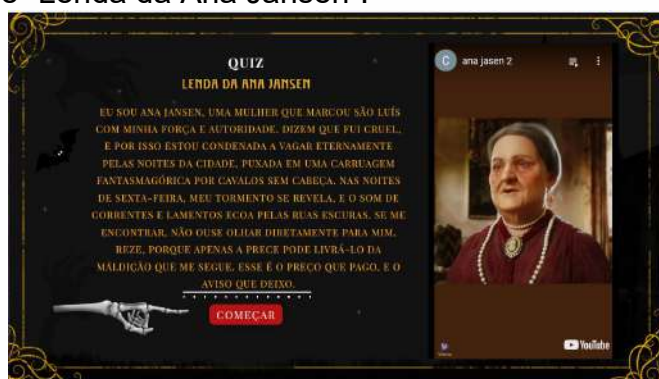


Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

Inicialmente, apenas a primeira fase estará acessível, e as demais serão desbloqueadas progressivamente à medida que o jogador avança no jogo. O intuito dessa abordagem é estimular a continuidade da participação, incentivar a curiosidade e promover um aprendizado estruturado, garantindo que os jogadores explorem cada lenda de forma sequencial e aprofundada.

Desta forma, selecionar uma das opções, por exemplo “Ana Jansen” (fase 1), o jogador é direcionado para a tela específica da lenda escolhida. Nessa etapa, são exibidos o nome da lenda, um vídeo com uma figura representativa/personagem (Ana Jansen) narrando sua história e o texto correspondente ao vídeo (Figura 02). Além disso, há o botão “Começar”, que dá início ao *quiz* com perguntas relacionadas ao conteúdo apresentado, incentivando a compreensão e a fixação do conhecimento.

Figura 02. Tela fase “Lenda da Ana Jansen”.



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

A Figura 03 ilustra um exemplo de questão do *quiz*, em que o jogador dispõe de 15 segundos para selecionar a alternativa correta entre as opções fornecidas.

Caso acerte, ele avança para a próxima pergunta; caso contrário, pode tentar novamente (Figura 04).

Figura 03. Exemplos de perguntas do quiz.



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

Figura 04. Exemplo tela de erro.



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

Figura 05. Exemplo tela fim de fase.



A Figura 05 apresenta a tela de conclusão da fase correspondente à lenda de Ana Jansen, destacada por uma ilustração representativa da história, o que reforça o caráter visual e imersivo da experiência. Ao clicar no botão "Próxima Fase", o jogador avança para a fase seguinte, desbloqueando um novo desafio e tendo a oportunidade de explorar outra lenda maranhense, ampliando seu conhecimento sobre a cultura local.

History of Books

O segundo jogo foi desenvolvido com o propósito de apresentar e valorizar escritores maranhenses que desempenharam um papel fundamental na literatura brasileira. A proposta visa não apenas difundir o conhecimento sobre esses autores, mas também incentivar a leitura e o reconhecimento da produção literária local, conectando os jogadores à riqueza cultural do Maranhão.

A mecânica do jogo segue o formato de *quiz* interativo, no qual os participantes são desafiados a responder perguntas sobre a vida e a obra de seis escritores maranhenses: Maria Firmina dos Reis, Graça Aranha, Coelho Neto, Aluísio Azevedo, Viriato Correia e Josué Montello.

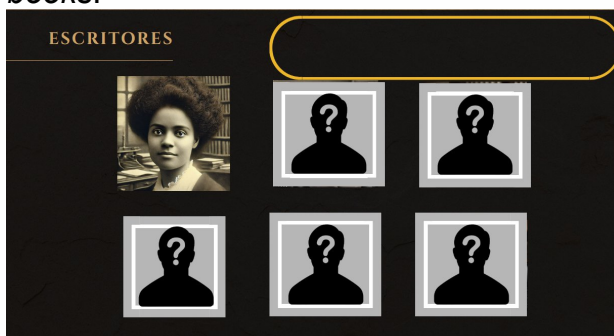
A tela inicial do jogo *History of Books* apresenta ao jogador um papiro ilustrativo, acompanhado dos botões “Jogar” e “Créditos” (Figura 06). Ao clicar em “Jogar”, o usuário é direcionado para uma tela de instruções, que contextualiza a temática do jogo e orienta sobre sua dinâmica. Já a opção “Créditos” exibe informações sobre os criadores e a proposta do projeto.

Figura 06. Tela inicial do jogo *History of books*.



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

Figura 07. Tela de fases do jogo *History of books*.



Após a introdução, a tela de seleção de fases é exibida, destacando seis escritores maranhenses escolhidos para compor o jogo. Inicialmente, apenas a fase correspondente à autora Maria Firmina dos Reis está disponível (Figura 07). Para desbloquear as demais fases e conhecer outros escritores, o jogador precisa concluir os desafios propostos (perguntas).

Ao selecionar um escritor, como “Aluísio Azevedo”, o jogador é direcionado para uma tela dedicada ao autor, contendo informações como nome, data de nascimento e morte, além de um trecho de uma de suas obras. Além disso, essa tela possui três botões interativos: (i) Bibliografia, que exibe um vídeo e um texto do escritor se apresentando; (ii) Livro, onde são destacadas as principais obras do autor; e (iii) *Quiz*, com perguntas baseadas nas informações previamente fornecidas (Figura 08).

Figura 08. Tela fase Aluísio Azevedo.

Figura 09. Tela recompensa da fase

Aluísio Azevedo.



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.



Em cada fase, o jogador assume a missão de aprender sobre os escritores maranhenses, memorizando as informações compartilhadas por eles para responder corretamente ao *quiz* e conquistar uma recompensa simbólica. Esses prêmios são representações de elementos associados a cada escritor. Por exemplo, ao concluir a fase de Aluísio Azevedo, o jogador recebe um espelho antigo, que simboliza a honestidade brutal refletida por suas obras (Figura 09).

Figura 10. Tela escritores e recompensas.



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

A Figura 10 acima ilustra a tela de conclusão do jogo, exibindo todos os escritores apresentados ao longo das fases e as recompensas conquistadas pelo jogador. Cada item coletado representa um elemento simbólico da trajetória literária dos autores, incluindo: uma tela de pintura (Graça Aranha), uma máquina de escrever (Coelho Neto), uma pena (Maria Firmina dos Reis), uma chave enferrujada (Viriato Correia) e um livro antigo (Josué Montello).

Cordelistas

O jogo Cordelistas foi construído com o objetivo de apresentar e valorizar a literatura de cordel, um dos mais importantes patrimônios culturais do Nordeste. A proposta busca despertar o interesse dos jogadores por essa expressão literária, destacando suas características marcantes, como a rima e a forte ligação com a cultura popular.

A mecânica do jogo segue o formato dos demais, incentivando os jogadores a explorarem aspectos históricos e estilísticos do cordel, além de conhecerem grandes cordelistas que marcaram essa tradição. Entre os cordelistas, selecionou-se para compor o *game*: Patativa do Assaré, Silvino Piraua de Lima, José Carmelo de Melo e José Francisco Borges, cujas obras tiveram grande impacto na literatura brasileira.

O jogo apresenta um cenário visualmente inspirado na estética dos tradicionais folhetos de cordel, utilizando xilogravuras estilizadas e elementos gráficos que remetem à cultura nordestina. Na tela inicial (Figura 11), o nome do jogo é destacado ao lado de um ícone representativo da identidade regional: um cangaceiro.

Figura 11. Tela inicial jogo Cordelistas.

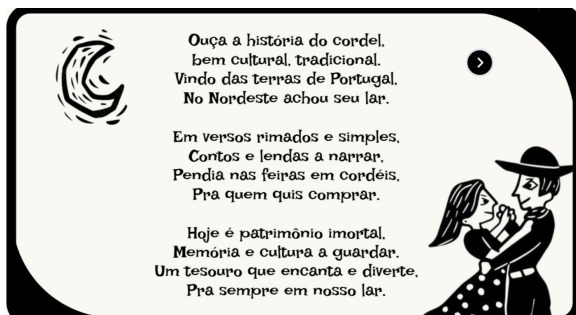


Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

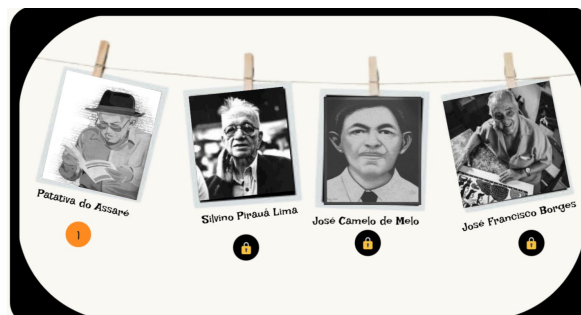
O jogador inicia a experiência ao clicar no botão “Play” (localizado no canto inferior esquerdo), sendo direcionado para uma tela introdutória. Nessa etapa, um texto em formato de cordel introduz a temática do jogo, destacando a importância dessa manifestação literária para a cultura popular (Figura 12).

Figura 12. Tela introdução.

Figura 13. Tela de fases jogo Cordelistas.



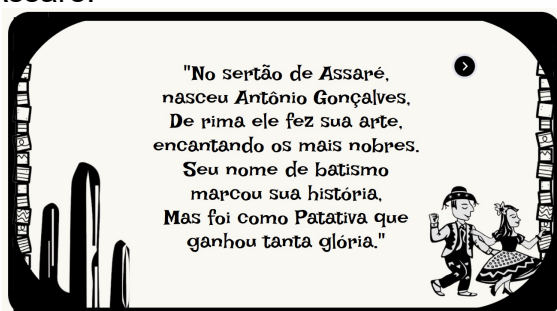
Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.



Após a leitura do texto, o jogador responde a uma pergunta relacionada ao conteúdo apresentado. Ao acertar a resposta, ele avança para a tela de seleção de fases. O jogo conta com quatro fases, cada uma dedicada a um cordelista de grande relevância histórica. Inicialmente, apenas a fase de Patativa do Assaré está disponível (Figura 13). Para desbloquear as demais, o jogador deve concluir os desafios corretamente.

Ao acessar uma fase, o jogador é apresentado a um cordel que narra a trajetória do autor correspondente (Figura 14). Em seguida, surgem perguntas baseadas no conteúdo do texto. Caso o jogador escolha uma resposta incorreta, ele tem a oportunidade de tentar novamente até acertar (Figura 15).

Figura 14. Tela da fase Patativa do Assaré. Figura 15. Tela tente novamente.



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

O jogo é concluído quando todas as perguntas são respondidas corretamente, proporcionando ao participante o conhecimento sobre os quatro cordelistas abordados e consolidando sua imersão na riqueza dessa tradição literária.

O IX Sarau Literário, realizado pelo IFMA – Campus Açailândia no dia 14 de dezembro de 2024, teve como tema "Vozes do Nordeste", com o objetivo de celebrar e difundir a riqueza cultural nordestina (Figura 16). O evento destacou elementos tradicionais como a música, a poesia, as danças e as narrativas populares, criando um espaço de intercâmbio cultural e expressão artística (IFMA, 2024). Dessa forma, buscou-se fortalecer a identidade regional e incentivar a valorização das manifestações culturais do Nordeste.

Figura 16. *Banner IX Sarau Literário.*



Fonte: Açailândia, 2024.

A exposição foi organizada em um espaço interativo, onde os visitantes tiveram a oportunidade de explorar os jogos educacionais digitais desenvolvidos por meio de notebooks disponibilizados pelo Campus.

Durante a apresentação, os desenvolvedores demonstraram as funcionalidades dos jogos, ressaltando o uso da IA no processo de criação e a importância da tecnologia na preservação e valorização da cultura nordestina. Além disso, foram promovidas discussões com os participantes sobre o papel da literatura e do folclore regional na construção da identidade cultural.

Figura 17. *Apresentação dos jogos desenvolvidos.*



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

Os três jogos desenvolvidos despertaram grande interesse entre os participantes do evento. O *Quiz* Lendas Maranhenses foi elogiado por sua abordagem interativa na apresentação das narrativas folclóricas maranhenses, desconhecidas por grande parte dos alunos do Campus. Dessa forma, o jogo proporcionou uma oportunidade envolvente para que os participantes conhecessem e aprendessem sobre as lendas regionais de maneira lúdica e imersiva.

O *History of Books* destacou-se por seu formato diferenciado de apresentar a trajetória de escritores maranhenses, despertando o interesse dos jogadores em aprofundar seus conhecimentos sobre as obras e o legado desses autores. Já o *Cordelistas* cativou o público com sua estética inspirada nos folhetos de cordel e sua estrutura narrativa rimada, tornando o aprendizado sobre os poetas populares do Nordeste mais acessível e prazeroso.

Desta forma, percebe-se que a recepção positiva dos jogos reforçou o potencial das tecnologias digitais como ferramentas inovadoras para a difusão do conhecimento, aproximando os participantes da riqueza cultural e literária nordestina de forma interativa e atrativa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento dos jogos educacionais digitais demonstrou o potencial das tecnologias digitais, aliadas à Inteligência Artificial, para tornar o ensino da cultura nordestina mais acessível e envolvente. A experiência proporcionou aos alunos do curso técnico em Informática uma aprendizagem diferenciada, unindo conhecimentos técnicos e culturais, além de ampliar sua percepção sobre a riqueza das tradições regionais e fortalecer seu senso de pertencimento.

A apresentação dos jogos no IX Sarau Literário destacou o impacto positivo da gamificação no ambiente escolar, oferecendo uma abordagem interativa e inovadora para explorar a literatura e o folclore nordestino. O envolvimento ativo de alunos, professores e visitantes demonstrou que os jogos educativos são ferramentas pedagógicas eficientes para despertar o interesse pela cultura regional e enriquecer o processo de aprendizagem.

Para trabalhos futuros, pretende-se expandir os jogos, incorporando novos elementos culturais, como expressões artísticas, festividades e personagens históricos, além de explorar outras temáticas, como música, dança e artesanato. Também se busca disponibilizar os jogos para outros professores e integrá-los ao cotidiano escolar, promovendo seu uso contínuo como recurso pedagógico e ferramenta de valorização cultural.

REFERÊNCIAS

GENIALLY. A maneira mais fácil de criar experiências interativas. **Genially**, 2025. Disponível em: <https://genially.com/pt-br/>. Acesso em: 06 mar. 2025.

INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO (IFMA) – Campus Açailândia. Sarau cultural 2024. **IFMA – Campus Açailândia**, 2024. Disponível em: <https://acailandia.ifma.edu.br/sarau-poetico-2024/>. Acesso em: 08 mar. 2025.

PAIVA, D. C.; LACERDA, F. M. Educação patrimonial como transformação social: memórias, protagonismo estudantil e inclusão curricular no contexto da laje do muriaé. **ARACÊ**, v. 7, n. 1, p. 846–859, 2025.

PINHEIRO, F. S. *et al.* Show da Programação: Quiz Educativo para a Aprendizagem de Lógica de Programação e Python. **RE@ D-Revista de Educação a Distância e Elearning**, p. e202504-e202504, 2025.

PSCHEIDT, A. **Inteligência Artificial na sala de aula**. Matrix Editora, 2024.

SCHWANCK, S. B.; *et al.* A utilização da Inteligência Artificial para adaptar o nível de dificuldade e manter os alunos engajados na aprendizagem com jogos. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 35., 2024, Rio de Janeiro/RJ. **Anais [...]**, Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. p. 616-627. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/31272>. Acesso em: 05 mar. 2025.

SOARES, V. C.; OLIVEIRA, D. Jogos digitais em educação financeira: uma intermediação entre o mundo econômico e o mundo digital. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 6, p. 1478-1495, 2023.