

Jogos Digitais e Inteligência Artificial: Um Quiz Interativo para Promoção da Literatura Maranhense

**Robson G. Cruz¹, Davi. G. Silva¹, Marcos A. L. Sousa¹, Valter S. M. Neto¹,
Carlos C. Cardoso¹, Poliana A. C. Melonio², Íris M. R. Rocha², Doracy G. Lima²**

¹Instituto Federal do Maranhão (IFMA) – Campus Açailândia
Açailândia – MA – Brasil

²Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) – Campus São Luís
São Luís – MA – Brasil

{robsongomes, davigomes, lmarcos, prof.valter.neto,
prof.carlos.cardoso}@acad.ifma.edu.br, {policaxiasma2020,
porto.iris}@gmail.com, doracy.pinto@ufma.br

Abstract. This article presents the development and application of the digital game *History of Books*, created on the Genially platform with the aim of promoting Maranhão literature among students at IFMA – Campus Açailândia. The proposal incorporates artificial intelligence resources for the creation of visual elements, narratives, and interactions, aiming to stimulate interest in reading and expand knowledge about local authors. The game was presented during the institution's IX Literary Soiree and evaluated through an online questionnaire based on the MEEGA+ model. The results indicate that the game not only achieved its pedagogical objectives but also engaged students in a meaningful way, promoting learning, motivation, and satisfaction. In addition, they highlight the potential of educational games and digital technologies as innovative tools for teaching regional literature.

Resumo. Este artigo apresenta o desenvolvimento e a aplicação do jogo digital *History of Books*, criado na plataforma Genially com o objetivo de valorizar a literatura maranhense entre estudantes do IFMA – Campus Açailândia. A proposta incorpora recursos de inteligência artificial para a criação de elementos visuais, narrativas e interações, visando estimular o interesse pela leitura e ampliar o conhecimento sobre autores locais. O jogo foi apresentado durante o IX Sarau Literário da instituição e avaliado por meio de um questionário on-line baseado no modelo MEEGA+. Os resultados indicam que o jogo não apenas alcançou seus objetivos pedagógicos, mas também envolveu os estudantes de forma significativa, promovendo aprendizado, motivação e satisfação. Além disso, evidenciam o potencial dos jogos educacionais e das tecnologias digitais como ferramentas inovadoras para o ensino da literatura regional.

1. Introdução

O hábito da leitura desempenha um papel fundamental na formação intelectual, na integração social e no enriquecimento cultural dos indivíduos. Além de ampliar o vocabulário e estimular o pensamento crítico, a leitura é um meio eficaz de difusão do conhecimento e dos valores culturais. No contexto do estado do Maranhão, torna-se especialmente importante que os jovens conheçam os principais autores locais, fortalecendo sua identidade cultural e valorizando a rica herança literária da região.

Entretanto, incentivar a leitura entre os jovens tem se tornado um desafio, seja pela presença de múltiplas opções de entretenimento, seja pela ausência de estímulo

adequado. A falta de interesse pela leitura pode estar relacionada à dificuldade de acesso às obras e à carência de estratégias inovadoras que se conectem à realidade dos estudantes e que promovam o hábito da leitura de forma envolvente e atrativa.

De acordo com Machado et al. (2021), a leitura é de grande importância no ambiente escolar, sendo necessário que mais pessoas leiam com propósito, não apenas por lazer, mas também como forma de ampliar suas vivências, enriquecer sua identidade e seus hábitos, contribuindo, assim, para a formação individual e o crescimento cultural e social da coletividade.

Segundo Oliveira (2024), a escola, enquanto espaço formativo, deve criar condições para que os estudantes desenvolvam uma leitura que vá além da decodificação, promovendo uma postura estética, crítica e reflexiva. Para isso, é essencial incentivar o uso de estratégias como antecipação, inferência, verificação e apreciação dos textos. A mediação literária no ambiente escolar assume papel central nesse processo, ao favorecer o diálogo entre os alunos, estimulando a sensibilidade, a criticidade e a construção coletiva do conhecimento.

Nesse contexto, as tecnologias digitais despontam como ferramentas promissoras para incentivar a leitura e valorizar a literatura local, aproximando os jovens dos livros por meio de recursos interativos e atraentes. Como destaca Sacramento (2024), a incorporação de diferentes modalidades na leitura literária, como elementos visuais, sonoros e interativos, amplia as formas de explorar, interpretar e apreciar os textos, enriquecendo a experiência do leitor.

Entre essas ferramentas, os jogos educacionais digitais ganham destaque por sua capacidade de envolver os estudantes de maneira lúdica e dinâmica. Para Pinheiro e Cavalcante (2019), esses jogos constituem práticas educativas significativas, capazes de atrair a atenção dos alunos e favorecer a aprendizagem da leitura e da escrita de forma mais envolvente.

Complementando esse panorama, a Inteligência Artificial (IA) tem ampliado de forma expressiva o potencial dos jogos digitais educacionais, ao possibilitar a criação de conteúdos mais realistas, interativos e personalizados [Aguiar 2023]. Com o uso da IA, torna-se viável desenvolver cenários contextualizados, personagens diversos e narrativas dinâmicas que se adaptam às escolhas e ao desempenho do jogador, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais imersiva e eficaz.

Além disso, a IA favorece a incorporação e a materialização de elementos culturais, históricos e regionais nos jogos, contribuindo não apenas para a valorização da identidade local, mas também para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, criativas e socioemocionais dos estudantes. Essas características tornam os jogos digitais mais atrativos e significativos para os alunos, ao mesmo tempo em que ampliam seu engajamento. Como resultado, é possível construir experiências de aprendizagem mais lúdicas e criativas, que despertam o interesse dos estudantes e favorecem, de maneira mais efetiva, o processo de leitura e escrita no ambiente escolar.

Dessa forma, este artigo tem como objetivo apresentar o desenvolvimento e a apresentação e avaliação do jogo educacional digital “History of Books”, elaborado com o apoio de ferramentas de IA para o IX Sarau Literário do IFMA – Campus Açailândia,

cujo tema foi "Vozes do Nordeste". O jogo visa apresentar aos alunos da instituição os principais autores maranhenses e suas obras mais relevantes, incentivando a leitura por meio de uma abordagem contextualizada, interativa e visualmente atrativa.

2. Literatura Maranhense

A literatura maranhense é uma expressão viva da alma do povo do Maranhão. Ela nasce das ruas, das festas populares, das histórias contadas nas varandas e dos silêncios cheios de significado que marcam a vida cotidiana. Com uma temática rica e diversa, essa produção literária reflete a complexidade de um estado marcado por tradições fortes, uma história profunda e uma identidade construída na convivência entre diferentes culturas.

De acordo com Corrêa (2022) tem se destacado no cenário nacional por sua capacidade de integrar as tradições locais com os grandes movimentos literários do Brasil, mantendo uma identidade cultural única. Suas palavras carregam o cheiro da terra molhada, os ritmos dos festejos juninos, as dores da desigualdade e os sonhos que insistem em florescer, traduzindo com sensibilidade e força a vida de seu povo.

Essa produção literária caracteriza-se por uma sensibilidade singular diante das desigualdades sociais, da resistência cultural e da valorização da memória coletiva. Em obras de destaque, emergem temas como o abolicionismo, o preconceito racial, a religiosidade, os conflitos existenciais e a infância brasileira, fortalecendo uma literatura engajada, crítica e profundamente enraizada na realidade social.

Entre os autores que, segundo Branco e Cardoso (2018), marcaram a história da literatura maranhense e nacional, destaca-se a seguir aqueles abordados neste estudo:

Maria Firmina dos Reis – primeira romancista negra do Brasil, educadora e escritora progressista. Sua obra *Úrsula* (1859) é pioneira na crítica sensível ao sistema escravocrata.

Graça Aranha – figura central do pré-modernismo, nascido no Maranhão, idealizador da Semana de Arte Moderna de 1922. Autor de *Canaã* (1902), abordou tensões culturais e sociais do Brasil e defendeu a renovação literária.

Coelho Neto – escritor prolífico nascido em Caxias (MA), publicou mais de cem obras, como *Capital Federal* e *O Paraíso*. Membro fundador da Academia Brasileira de Letras (ABL), destacou-se pelo estilo parnasiano e naturalista.

Aluísio Azevedo – natural de São Luís, expoente do Naturalismo no Brasil. *O Mulato* (1881), *Casa de Pensão* e *O Cortiço* são marcos de crítica social e denúncia das desigualdades.

Viriato Correia – destacou-se na literatura infantojuvenil e na dramaturgia. Autor de *Cazuza* e *História do Brasil para Crianças*, foi membro da ABL e referência na formação de jovens leitores.

Josué Montello – Um dos grandes nomes da literatura maranhense do século XX. Obras como *Os Tambores de São Luís* e *Cais da Sagrada* exploram a cultura, a política e a religiosidade do Maranhão.

3. Jogos Digitais Educacionais e a Literatura

Os jogos digitais educacionais configuram-se como ferramentas pedagógicas capazes de promover experiências de aprendizagem dinâmicas, interativas e significativas. Ao incorporar elementos de narrativa, desafio e interatividade, esses recursos favorecem o engajamento dos estudantes, estimulam a curiosidade e ampliam a autonomia no processo de aprendizagem [Aguiare Schimiguel 2025]. No campo da literatura, os jogos digitais podem assumir um papel estratégico ao aproximar os alunos de textos literários por meio de linguagens e suportes com os quais já estão familiarizados.

A mediação entre jogos digitais e literatura possibilita explorar enredos, personagens, contextos históricos e recursos estéticos de maneira imersiva, contribuindo para o desenvolvimento de competências leitoras e interpretativas. Além disso, jogos baseados em obras literárias ou inspirados em tradições orais e folclóricas ampliam a possibilidade de conexão entre a cultura local e a experiência digital.

No caso da literatura maranhense, por exemplo, é possível criar jogos que transponham lendas, mitos, poesias e narrativas regionais para o ambiente virtual, preservando a identidade cultural e, ao mesmo tempo, dialogando com a cultura digital contemporânea. Essa abordagem contribui para o letramento literário, entendido não apenas como a capacidade de decodificar textos, mas como a apropriação crítica e criativa das linguagens literárias [Favero, A. A. e Reginatto 2025].

Assim, a literatura, quando associada ao potencial interativo dos jogos digitais, não apenas se renova em seus modos de circulação e fruição, mas também fortalece seu papel como instrumento de formação cultural, social e cognitiva dos estudantes. Essa integração possibilita que narrativas literárias ganhem novas camadas de significado, sendo exploradas por meio de desafios, escolhas e experiências imersivas que estimulam o pensamento crítico e a criatividade [Sousa 2024].

Ao transitar entre o universo das palavras e o mundo interativo dos jogos, os estudantes não apenas aprofundam a compreensão das obras, mas também cultivam habilidades essenciais, como interpretar sentidos e trabalhar em colaboração com os outros. Dessa forma, o jogo digital educativo se torna um espaço privilegiado para que a literatura dialogue com as linguagens contemporâneas, mantendo sua relevância e seu poder de transformação na formação de leitores e cidadãos.

4. Metodologia

O desenvolvimento deste trabalho foi estruturado em quatro etapas: i) levantamento bibliográfico; ii) planejamento; iii) desenvolvimento; e iv) apresentação e avaliação, detalhadas a seguir.

Levantamento bibliográfico - Nesta etapa, realizou-se uma pesquisa na literatura sobre os principais escritores maranhenses e suas obras mais conhecidas, com o objetivo de fundamentar o conteúdo do jogo e garantir a fidelidade cultural e histórica.

Planejamento - O planejamento envolveu a definição das diretrizes essenciais para o desenvolvimento do jogo, incluindo a escolha da plataforma para criação, a definição do nome e o formato do jogo. Além disso, foram estruturados o design, os elementos gráficos, os recursos interativos e a organização do conteúdo, garantindo uma experiência didática e atraente para os usuários.

Desenvolvimento - O jogo “History of Books” foi desenvolvido utilizando a plataforma Genially¹, que se destaca pela facilidade de uso, ampla capacidade de integração de recursos multimídia e interatividade, além da possibilidade de acesso multiplataforma. Para enriquecer os materiais visuais e narrativos, empregou-se a IA: o Bing Image Creator foi utilizado para criar imagens realistas dos escritores, cenários e outras ilustrações; o ChatGPT² auxiliou na elaboração das narrativas e na formulação das perguntas, que foram posteriormente revisadas para alinhamento pedagógico. Para a produção dos vídeos interativos, utilizou-se a ferramenta Vidnoz³, permitindo maior dinamismo e engajamento durante o jogo.

Apresentação e avaliação - O jogo foi apresentado durante o IX Sarau Literário do IFMA – Campus Açailândia, ocasião em que os estudantes puderam interagir com a plataforma de maneira prática e lúdica. Em uma área reservada do evento, foram disponibilizados notebooks para que os alunos jogassem o game e, em seguida, realizasse sua avaliação. Esta foi conduzida por meio de um questionário digital composto por 11 afirmações, adaptadas do modelo MEEGA+ [Petri et al. 2017], cujo objetivo é analisar tanto a qualidade da experiência dos jogadores quanto os aspectos relacionados à aprendizagem proporcionada pela ferramenta. As respostas foram registradas utilizando a escala Likert de cinco pontos, variando de “discordo totalmente” a “concordo totalmente”.

5. Resultados e Discussão

Nesta seção será mostrado o jogo educacional digital desenvolvido, como descrição de suas principais características, assim como o resultado da avaliação realizada com os discentes durante o evento literário.

5.1. Jogo Educacional Digital

A Figura 1 apresenta a tela inicial do jogo “History of Books”, na qual se observa os botões “Jogar” e “Créditos” (Figura 1A). Ao clicar em “Jogar”, o usuário é direcionado para a tela de instruções. Já a opção “Créditos” exibe informações sobre os responsáveis pela criação do jogo.



Figura 1. A) Tela Inicial; B) Tela de Fases

Após a introdução, é mostrada a tela de fases do jogo (Figura 1B), representada por seis escritores maranhenses: Maria Firmina dos Reis, Graça Aranha, Coelho Neto,

¹ <https://genially.com/pt-br/>

² <https://chatgpt.com/>

³ <https://pt.vidnoz.com/>

Aluísio Azevedo, Viriato Correia e Josué Montello. Todas as imagens foram criadas utilizando ferramentas com IA, descrevendo as principais características dos escritores.

Assim, inicialmente, somente a fase referente a autora Maria Firmina dos Reis estará disponível, precisando o jogador realizar os desafios para avançar de fase, e consequentemente, conhecer os demais escritores (Figura 1B).



Figura 2. Telas fases Maria Firmina e Aluísio Azevedo

Ao iniciar uma fase, o jogador é apresentado ao autor correspondente. A tela exibe informações como nome, datas de nascimento e falecimento e um trecho de sua obra. Além disso, há três botões: Bibliografia, que abre uma tela com um vídeo e um texto do escritor se apresentando; Livro, que apresenta as principais obras do autor; e Quiz, que contém perguntas relacionadas às informações fornecidas (Figura 2).



Figura 3. a) Tela bibliografia Graça Aranha; b) Tela obra Graça Aranha

Em cada fase, o jogador recebe a missão de conhecer escritores maranhenses, relembrando as informações apresentadas por eles para responder ao quiz e conquistar sua recompensa. Para avançar, é necessário ler a biografia do autor (Figura 3A) e explorar suas obras (Figura 3B), pois esses conteúdos contêm as pistas essenciais para o progresso no jogo. Em seguida, o jogador deve responder corretamente às perguntas do quiz. Caso todas as respostas estejam certas, recebe como prêmio um item relacionado ao autor, marcando a conclusão bem-sucedida da fase.

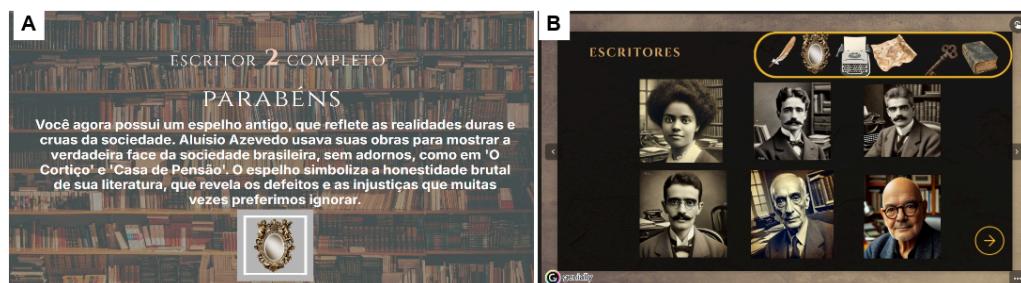


Figura 4. a) Exemplo Tela quiz; b) Tela final

A Figura 4A apresenta um exemplo de recompensa da fase dedicada ao escritor Aluísio Azevedo, na qual, após responder corretamente todas as questões, o jogador recebe um espelho antigo. As demais recompensas são: uma máquina de escrever (Graça Aranha), um mapa (Coelho Neto), uma pena (Maria Firmina dos Reis), uma chave enferrujada (Viriato Correia) e um livro antigo (Josué Montello).

A Figura 4B apresenta a tela de conclusão do jogo, na qual são exibidos todos os escritores explorados nas fases anteriores, juntamente com as recompensas obtidas pelo jogador ao longo da jornada.

5.2. Apresentação e Avaliação

O jogo “History of Books” foi apresentado a um grupo de 37 alunos do ensino médio do IFMA – Campus Açaílândia, durante o IX Sarau Poético promovido pela instituição, cujo tema foi “Vozes do Nordeste” (Figura 5).



Figura 5. Apresentação e avaliação do jogo

A seguir, são apresentados os resultados da avaliação realizada com os participantes. A análise considera aspectos relacionados à experiência de uso, usabilidade, atratividade visual e ao impacto pedagógico da ferramenta, com o objetivo de compreender sua efetividade e potencial de engajamento junto à comunidade acadêmica.

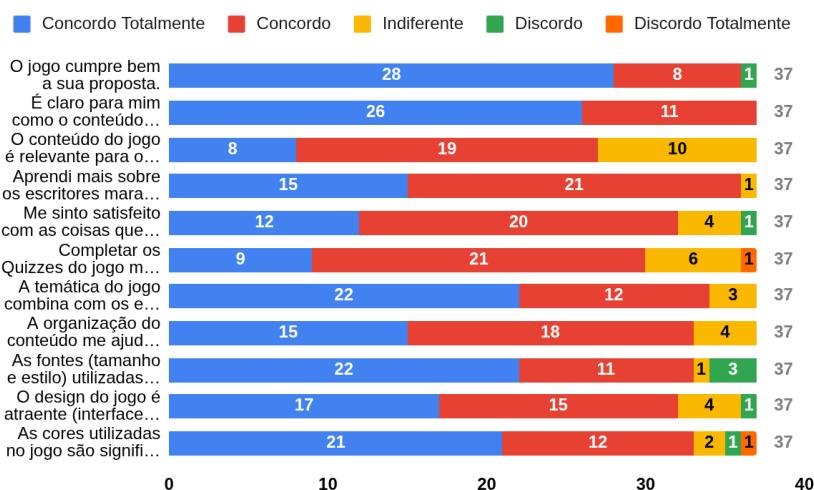


Gráfico 1. Resultado avaliação

No Gráfico 1 acima, no que se refere à afirmação “O jogo cumpre bem a sua proposta”, 75,7% (28 estudantes) manifestaram concordância total e 21,6% (8) concordaram, com apenas 2,7% (1) discordando, evidenciando que os objetivos do jogo foram amplamente alcançados. A clareza da relação entre conteúdo e tema também foi bem percebida pelos participantes: 70,3% (26) declararam concordância total com a afirmação “É claro para mim como o conteúdo está relacionado com o assunto”, e os outros 29,7% (11) concordaram. Esses dados mostram que o jogo conseguiu alinhar de forma eficaz seus objetivos pedagógicos com sua execução prática, facilitando a compreensão temática e garantindo coerência entre conteúdo e proposta educacional.

Quanto a relevância do conteúdo, 21,6% (8) afirmaram concordar totalmente que ele era interessante para seus interesses, 51,4% (19) concordaram e 27% (10) se mostraram neutros, o que ainda indica um bom nível de engajamento temático. Percebe-se que a maioria dos estudantes demonstrou interesse pelo conteúdo, sugerindo que a temática literária, quando bem contextualizada, pode captar a atenção dos jovens, mesmo diante da diversidade de interesses. Entretanto, uma parcela significativa se manteve neutra, reforçando a relevância de recursos educacionais inovadores, como o jogo desenvolvido, e de iniciativas culturais como o evento literário, para despertar o interesse dos estudantes, promovendo o contato com a literatura de forma lúdica e significativa, e ampliando o acesso ao patrimônio cultural e literário local.

No que tange à dimensão do aprendizado, a afirmação “Aprendi mais sobre os escritores maranhenses e suas obras” teve 40,5% (15) de concordância total e 56,8% (21) de concordância, reforçando o potencial educativo do jogo. A satisfação com os conhecimentos adquiridos também foi evidente: 32,4% (12) dos participantes concordaram totalmente e 56,8% (21) concordaram com a frase “Me sinto satisfeito com as coisas que aprendi no jogo”, totalizando 89,2% de respostas positivas. Esses resultados relacionados ao aprendizado indicam que o jogo cumpriu um papel relevante como ferramenta de ensino sobre o tema, proporcionando não apenas a aprendizagem de novos conhecimentos, mas também interesse e satisfação com o seu processo.

Além disso, o sentimento de realização ao concluir os desafios propostos foi expressivo, com 32,4% (12) manifestando concordância total e 56,8% (21) concordando com a frase “Completar os Quizzes do jogo me deu um sentimento de realização.” A organização do conteúdo também mostrou-se eficaz para o processo de aprendizagem, com 89,1% (33) dos respondentes indicando que se sentiram confiantes de que iriam aprender com o jogo, e apenas 10,8% (4) permanecendo indiferentes. Percebe-se que o envolvimento emocional e a percepção de avanço pessoal revelam que o jogo foi além da simples apresentação de conteúdo, ele conseguiu tocar os estudantes, fortalecendo sua autoestima acadêmica e despertando uma motivação genuína para aprender.

Por fim, os aspectos visuais e estruturais foram avaliados de forma amplamente favorável. A atratividade do design (interface, gráficos, etc.) foi destacada por 86,4% (32) dos participantes, enquanto outros 10,8% (4) mantiveram-se neutros. A legibilidade das fontes (em termos de tamanho e estilo) foi reconhecida por 91,8% (34), e as cores utilizadas foram consideradas significativas por 89,2% (33), com pequena incidência de respostas indiferentes (5,4%) e discordantes (5,4%).

Esses dados reforçam a importância do cuidado com os elementos visuais e de usabilidade em produtos educacionais digitais, pois contribuem diretamente para a permanência e o interesse dos alunos na atividade proposta. Além disso, evidenciam o potencial da IA como aliada nesse processo, permitindo a criação de recursos visuais personalizados e mais realistas, assim como narrativas envolventes e interfaces mais intuitivas. O uso de ferramentas baseadas em IA otimizou o desenvolvimento estético e funcional do jogo, tornando-o mais atrativo e acessível para os estudantes, ao mesmo tempo em que reduziu o tempo e o esforço necessários na produção dos materiais.

Esses resultados demonstram que a experiência do jogo, além de promover conhecimento, foi bem recebida em sua estética e usabilidade, contribuindo positivamente para o engajamento dos estudantes.

6. Considerações Finais

A experiência proporcionada por meio do jogo educativo “History of Books” evidenciou o valor da literatura maranhense como um tema integrador e significativo nos processos de ensino e aprendizagem. Ao unir tecnologia e cultura local, o projeto despertou o interesse dos estudantes, promoveu o conhecimento sobre autores e obras relevantes do Maranhão e fortaleceu os vínculos com a identidade regional.

Esse resultado reforça a importância de estratégias pedagógicas que valorizem a cultura local e utilizem formatos lúdicos e digitais para aproximar os alunos da leitura e do conhecimento literário. Iniciativas como esta contribuem não apenas para o aprendizado de conteúdos escolares, mas também para a formação crítica e cultural dos estudantes, incentivando uma educação mais significativa, inclusiva e conectada com a realidade dos jovens.

O uso de ferramentas baseadas em IA revelou-se fundamental na criação dos elementos visuais, narrativas e interativos, otimizando a produção dos materiais e ampliando as possibilidades criativas no design do jogo. Essa integração tecnológica demonstra o grande potencial da IA como aliada no desenvolvimento de recursos educacionais inovadores, personalizados e acessíveis.

Como trabalhos futuros, planeja-se expandir o game com a inclusão de novas fases dedicadas a outros escritores maranhenses, ampliando o repertório literário dos estudantes e fortalecendo ainda mais sua relação com a cultura local. Além disso, serão incorporados novos recursos interativos para tornar a experiência ainda mais envolvente e pedagógica. Também estão previstas ações em parceria com professores para integrar o jogo às atividades em sala de aula, bem como atividades extraclasse apoiadas pelo clube de leitura e pelo grupo artístico-cultural da instituição, promovendo um diálogo rico entre literatura, arte e tecnologia no ambiente escolar.

Referências

- Aguiar, H. M. e Schimiguel, J. (2025). Abordagens educacionais inovadoras: o papel dos jogos e simulações. *Cadernos Cajuína*, 10(1), e952.

- Aguiar, J. J. B. (2023). Inteligência Artificial e tecnologias digitais na educação: oportunidades e desafios. *Open Minds International Journal*, 4(2), 183-188. <https://www.openmindsjournal.com/openminds/article/view/215>.
- Branco, B. C. e Cardoso, N. F. (2018). *Doze escritores maranhenses que precisam ser conhecidos*. O Estado. <https://imirante.com/oestadoma/noticias/2018/07/25/doze-escritores-maranhenses-que-precisam-ser-conhecidos>
- Corrêa, M. A. S. (2022). *Obras literárias maranhenses, como incentivo ao patrimônio cultural do Maranhão*. Trabalho de Conclusão de Curso. (Licenciatura em Letras). Universidade Estadual do Maranhão. <https://repositorio.uema.br/handle/123456789/3304>
- Favero, A. A. e Reginatto, A. A. (2025). O letramento literário a partir de ferramentas e recursos digitais nos anos finais do ensino fundamental: uma revisão sistemática da literatura. *Caminhos Da Educação: Diálogos Culturas E Diversidades*, 7(1), e01–16.
- Machado, K. K. F., Folmer, V., e Souza Balk, R. (2021). Uma prática de leitura contemporânea para adolescentes e jovens. *Research, Society and Development*, 10(2), e17210212348-e17210212348. <https://rsdjurnal.org/index.php/rsd/article/download/12348/11108>.
- Oliveira, C. A. C. (2024). *Mediação literária na escola: um espaço para a construção de leitores críticos e reflexivos na infância*. Dissertação (Mestrado em Psicologia, Desenvolvimento e Políticas Públicas). Universidade Católica de Santos. <https://tede.unisantos.br/bitstream/tede/8068/1/Camila%20Angela%20Carvalho%20de%20Oliveira.pdf>.
- Petri, G., Von Wangenheim, C. G., Borgatto, A. F. MEEGA+: Um Modelo para a Avaliação de Jogos Educacionais para o ensino de Computação. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 27(03), p. 52-81, 2019. <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/rbie/article/view/v27n035281>.
- Pinheiro, R. C., e Cavalcante, G. R. M. (2019). Jogos digitais educacionais para o desenvolvimento da leitura e da escrita. *Língu@ Nostr@*, 7(1), 31-49. <https://core.ac.uk/download/pdf/578689121.pdf>.
- Sacramento, C. L. S. (2024). *A formação do leitor literário nos anos iniciais: leitura, literatura infantil e multimodalidade na escola*. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal da Bahia. <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/39421/5/disserta%C3%A7%C3%A3o%20de%20mestrado%20-%20a%C3%A7%C3%A3o%20forma%C3%A7%C3%A3o%20do%20leitor%20liter%C3%A7%C3%A3o%20nos%20anos%20iniciais%20-%20caroline%20sacramento.pdf>
- Sousa, B. O. (2024). *Práticas pedagógicas inovadoras para o ensino da leitura no 6º ano: desafios e possibilidades na era digital*. Trabalho de Conclusão de Curso. (Licenciatura em Letras Português). Universidade Estadual do Piauí. https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/33201/1/Ester%20Fernanda%20Pereira%20de%20Lima%20Lucena_vers%C3%A3o%20final.pdf