

Lendas Maranhenses em Jogo: Um Quiz Interativo com Inteligência Artificial para a Valorização da Cultura Local

Joel V. A. Coutinho¹, Ítalo C. S. Fabricante¹, Mateus G. Dias¹, Gabriely M. S. Abreu¹, Valter S. M. Neto¹, Carlos C. Cardoso¹, Doracy G. P. Lima², Íris M. R. Rocha²

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

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

{v.coutinho, chamulayf, mateusg, gabrielym,
prof.valter.neto, prof.carlos.consta}@acad.ifma.edu.br,
doracy.pinto@ufma.br, porto.iris@gmail.com

Abstract. *This article presents the development and evaluation of an interactive quiz on Maranhão legends, created with the Genially tool and Artificial Intelligence (AI) resources, with the aim of valuing and disseminating local folklore among the academic community at IFMA - Campus Açailândia. The game was shown during the IX Literary Sarau, providing a playful, educational and cultural experience. To assess this, 41 high school students took part in an evaluation during the event. The results show the tool's potential for preserving and disseminating Maranhão legends, as well as strengthening regional cultural identity. The application of AI also stood out by contributing to the creation of more attractive content, expanding the possibilities for using digital games in education.*

Resumo. *Este artigo apresenta o desenvolvimento e avaliação de um quiz interativo sobre lendas maranhenses, criado com a ferramenta Genially e recursos de Inteligência Artificial (IA), com o objetivo de valorizar e divulgar o folclore local junto à comunidade acadêmica do IFMA – Campus Açailândia. O jogo foi exibido durante o IX Sarau Literário, proporcionando uma experiência lúdica, educativa e cultural. Para avaliar, 41 estudantes do ensino médio participaram de uma avaliação durante o evento. Os resultados evidenciam o potencial da ferramenta para a preservação e difusão das lendas maranhenses, além de fortalecer a identidade cultural regional. A aplicação da IA também se destacou ao contribuir para a criação de conteúdos mais atrativos, ampliando as possibilidades no uso de jogos digitais na educação.*

1. Introdução

O Maranhão se destaca pela vasta riqueza cultural e histórica, marcadas pelo folclore local e suas expressões através de ritos, contos e lendas. Essas narrativas, transmitidas ao longo das gerações, revelam o imaginário coletivo, reforçando crenças, mantendo viva a memória cultural e fortalecendo o senso de identidade e comunidade [Gonçalves et al. 2025]. De acordo com Santos (2024), o estado, situado na região Nordeste do Brasil, configura-se como um território propício à literatura fantástica, uma vez que, mesmo antes da colonização, já era palco de eventos insólitos e lendas que estimulam a imaginação popular.

Contudo, grande parte da população ainda desconhece essas tradições. Conforme Cardozo (2015), tanto estudantes quanto professores da rede pública demonstram pouca familiaridade com as manifestações culturais do estado, ressaltando também a carência de materiais didáticos que explorem adequadamente o tema. Esse desconhecimento é ainda mais evidente nas escolas do interior do estado, onde essas expressões culturais raramente são abordadas em sala de aula.

Como consequência, há um enfraquecimento do vínculo dos alunos com sua própria identidade cultural, o que pode contribuir para a desvalorização das tradições locais e a perda gradual da memória coletiva das comunidades. A desconexão entre os estudantes e suas raízes socioculturais no espaço escolar tem se acentuado, promovendo uma visão estereotipada e uniformizada da cultura. Nesse sentido, Luz (2022) destaca a importância de reconhecer as diferenças e singularidades dos alunos, valorizando suas culturas, muitas vezes ignoradas, como forma de romper com a lógica da homogeneização e fortalecer o pertencimento cultural no ambiente escolar.

Nesse contexto, as tecnologias digitais surgem como ferramentas capazes de democratizar o acesso às diversas culturas, fomentando a preservação e reforçando as identidades regionais. Dentre as tecnologias, os jogos digitais se destacam por proporcionar uma metodologia interativa e envolvente no processo educacional, aumentando o interesse dos estudantes, incentivando a criatividade, aprimorando a capacidade analítica e facilitando a assimilação de conhecimentos através da ludicidade.

Para Lopes Junior (2020), compreender e integrar a cultura dos alunos às práticas pedagógicas é uma forma de aproximar e facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, os jogos digitais se destacam pelo grande potencial como ferramentas de suporte ao processo educacional, promovendo o engajamento e a construção do conhecimento de forma lúdica e significativa.

No contexto cultural, Santos et al. (2021) destacam a importância de contextualizar jogos educativos digitais com elementos culturais do público a que se destinam. A integração de aspectos da cultura regional no *design* desses jogos além de facilitar a preservação e transmissão de saberes tradicionais, agrega valor identitário e inovação às propostas pedagógicas.

Neste cenário, a Inteligência Artificial (IA) tem se consolidado como uma das principais tecnologias aplicadas ao desenvolvimento de jogos digitais, contribuindo para experiências mais imersivas, dinâmicas e personalizadas. Segundo Reis e Andrade (2022), a IA pode assumir múltiplas funções dentro de um jogo, como controlar personagens não jogáveis (NPCs), gerar automaticamente cenários e fases, simular o comportamento de adversários e até mesmo conduzir narrativas interativas.

Além disso, a IA também permite o aprendizado adaptativo do jogo com base nas ações dos jogadores, ajustando o nível de dificuldade, sugerindo caminhos e promovendo maior engajamento. Desta maneira, torna-se uma ferramenta poderosa tanto na criação quanto na evolução dos jogos, oferecendo possibilidades inovadoras para o campo educacional, ao permitir que conteúdos sejam explorados de forma lúdica, responsiva e significativa.

Por meio da IA, é possível criar cenários mais realistas, mecânicas mais engajadoras, interativas e personalizadas, além de utilizar recursos visuais, sonoros e narrativos mais sofisticados, que se adaptam ao perfil e ao desempenho do jogador. Além disso, a IA possibilita a criação de personagens autônomos com comportamentos variados, sistemas de *feedback* inteligentes, roteiros ramificados e mundos dinâmicos que respondem às ações do usuário em tempo real.

Ao integrar expressões culturais, personagens típicos, lendas regionais, linguagens locais e elementos do cotidiano das comunidades, a IA pode gerar experiências personalizadas que ressoam com a identidade dos jogadores. Com recursos capazes de adaptar a narrativa e os desafios ao contexto sociocultural do usuário, torna-se possível criar jogos que não apenas ensinam conteúdos escolares, mas também preservam e difundem os saberes tradicionais, fortalecendo o sentimento de pertencimento e reconhecimento cultural.

Nesse sentido, este artigo tem como objetivo apresentar um quiz interativo desenvolvido com o uso da ferramenta Genially e recursos de IA, com a proposta de divulgar as lendas maranhenses junto à comunidade acadêmica do IFMA – Campus Açailândia. O quiz foi elaborado por um grupo de alunos do 3º ano do Ensino Médio integrado ao técnico em Informática do Campus, como proposta de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). A apresentação da atividade foi realizada durante o Sarau Literário promovido pela instituição, buscando valorizar a cultura local por meio de uma abordagem lúdica, tecnológica e educativa.

2. Lendas Maranhenses

O Maranhão é um estado marcado por uma expressiva riqueza cultural, profundamente entrelaçada com suas tradições orais, religiosidade popular e memória coletiva. Suas lendas, transmitidas de geração em geração, fazem parte do imaginário local e desempenham um papel importante na construção da identidade cultural do povo maranhense.

Entre as narrativas mais conhecidas e representativas estão as lendas de Ana Jansen, São Sebastião, a Serpente de São Luís, a Manguda e o Bumba Meu Boi, cada uma carregada de símbolos, medos, crenças e ensinamentos que refletem a história e os valores da região.

A **lenda de Ana Jansen** é uma das mais populares de São Luís. Segundo a tradição, Ana Jansen foi uma mulher rica, influente e temida no século XIX, conhecida tanto por sua força política quanto pelas histórias que a cercam. Diz-se que, após a sua morte, ela passou a vagar pela cidade em uma carruagem fantasmagórica puxada por cavalos negros, acompanhada por um escravo carregando uma lanterna. Essa narrativa é marcada por elementos sobrenaturais e por um sentimento coletivo de justiça e temor, refletindo o imaginário popular sobre poder, opressão e castigo.

A **lenda de São Sebastião** no Maranhão está ligada à religiosidade popular e ao sincretismo entre fé católica e tradições locais. Conta-se que o santo apareceu milagrosamente a um vaqueiro durante uma forte estiagem, prometendo chuva se fosse construída uma igreja em sua homenagem. Após o cumprimento da promessa, as chuvas vieram, e a fé no santo se fortaleceu entre o povo. A narrativa reforça a devoção a São

Sebastião como protetor dos humildes e intercessor nas dificuldades, especialmente no meio rural.

A **Serpente de São Luís** é uma das lendas mais antigas da capital maranhense. Segundo a história, uma serpente gigantesca vive adormecida sob a cidade e cresce a cada ano. Diz-se que, quando sua cabeça e cauda se encontrarem, São Luís será destruída. A lenda simboliza o medo do colapso, do castigo divino ou natural, e é frequentemente interpretada como uma metáfora para os problemas urbanos e sociais que ameaçam a cidade.

A **Manguda** é uma figura aterrorizante do folclore maranhense, especialmente contada para amedrontar crianças e jovens. Descrita como uma mulher de aparência assustadora, vestida de branco e com o rosto coberto por um véu, ela costuma aparecer à noite, especialmente nas ruas escuras e desertas. Representa o medo do desconhecido e serve como advertência sobre comportamentos considerados inadequados pela moral popular.

O **Bumba Meu Boi** é mais que uma lenda, é uma manifestação cultural complexa que mistura teatro, música, dança e religiosidade. A história gira em torno da morte e ressurreição de um boi, envolvendo personagens como o amo, o vaqueiro e o padre. Com origem ligada à resistência cultural de povos indígenas, africanos e europeus, o Bumba Meu Boi representa a celebração da vida, da fé e da identidade maranhense, sendo reconhecido como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pela UNESCO [Ferreira Junior 2022].

Assim, as lendas maranhenses desempenham um papel essencial na preservação da cultura popular do estado, funcionando como pontes entre o passado e o presente. Elas oferecem não apenas entretenimento, mas também lições morais, explicações simbólicas para acontecimentos cotidianos e um forte senso de pertencimento. Incorporar essas narrativas em práticas educativas é uma forma de valorizar o saber tradicional e fortalecer os laços entre a escola e a comunidade local.

3. Metodologia

A construção deste trabalho seguiu quatro etapas: i) pesquisa e seleção das lendas; ii) planejamento; iii) desenvolvimento; iv) apresentação. Estas são detalhadas a seguir (Figura 1).

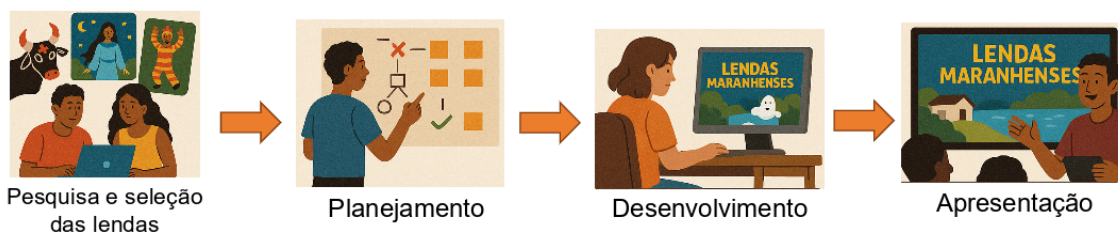


Figura 1. Etapas da metodologia

3.1. Pesquisa e seleção das lendas

A etapa inicial do trabalho consistiu em uma pesquisa sobre o folclore e a cultura do Maranhão, com o intuito de identificar as principais lendas que expressam a riqueza da

região. O levantamento teve como foco a busca por personagens importantes, elementos históricos e narrativas populares representativas, utilizando como base livros, artigos acadêmicos e fontes digitais que abordam o tema.

Como resultado, foram selecionadas cinco lendas maranhenses: Ana Jansen, São Sebastião, a Serpente de São Luís, a Manguda e o Bumba Meu Boi. A escolha considerou critérios como a popularidade das histórias, seu valor cultural e o potencial pedagógico para uso em contextos educativos.

Além do enredo principal de cada lenda, também foram analisados seus contextos históricos, curiosidades associadas e variações que surgiram ao longo do tempo. Esses elementos enriqueceram a elaboração das perguntas e ajudaram no planejamento e criação do ambiente do jogo.

3.2. Planejamento

O planejamento do jogo envolveu a definição de diversos elementos essenciais, como a mecânica de funcionamento, a escolha de personagens representativos das lendas, a ambientação dos cenários, a inserção de recursos interativos e efeitos sonoros que proporcionassem uma atmosfera cultural de cada narrativa, além do estilo visual e da linguagem adequada ao público geral. Todos esses componentes foram pensados de forma integrada, com o objetivo de proporcionar uma experiência envolvente, educativa e culturalmente significativa.

3.3. Desenvolvimento

Para o desenvolvimento do jogo, foi utilizada a ferramenta Genially, escolhida por sua versatilidade, interface intuitiva e ampla capacidade de criação de conteúdos interativos. Entre suas principais vantagens estão a facilidade na organização de informações visuais, a possibilidade de integrar elementos multimídia e a criação de experiências dinâmicas sem a necessidade de conhecimentos avançados em programação.

Assim, com base nessa plataforma, foram elaboradas telas interativas que apresentam as lendas selecionadas e suas respectivas questões, priorizando um visual atrativo, ao mesmo tempo em que se assegurava uma navegação simples e acessível.

As ilustrações e os vídeos das figuras folclóricas foram produzidos com o auxílio de IA. As imagens foram geradas por meio das ferramentas *Bing Image Creator* e ChatGPT, enquanto os vídeos foram desenvolvidos utilizando a plataforma Vidnoz. Já os textos narrados pelas personagens passaram por um processo de construção, revisão e aprimoramento com o apoio do ChatGPT, garantindo clareza, coerência e uma linguagem acessível ao público em geral. O uso dessas tecnologias permitiu otimizar o processo criativo e conferir maior riqueza estética e comunicativa ao material final.

3.4. Apresentação

A apresentação do jogo ocorreu junto à comunidade acadêmica do IFMA – Campus Açailândia, durante o IX Sarau Literário da instituição, cujo tema foi "Vozes do Nordeste". O evento proporcionou um ambiente propício para que estudantes, professores e demais participantes pudessem explorar o jogo e interagir com conteúdos culturais e históricos do Nordeste de forma lúdica, acessível e educativa.

Além da proposta de divulgação cultural, buscou-se também avaliar o jogo quanto a aspectos como usabilidade, atratividade visual, clareza dos conteúdos, engajamento dos usuários e potencial pedagógico. Para isso, foi utilizado um instrumento de avaliação baseado no modelo adaptado MEEGA+ (*Model for the Evaluation of Educational Games*) proposto por Petri et al. (2019), permitindo uma análise estruturada da experiência dos participantes e da efetividade do jogo enquanto ferramenta educativa e cultural.

4. Resultados e Discussão

4.1. Jogo Educacional Digital

A tela inicial do jogo, intitulado "Quiz Lendas Maranhenses", é dedicada à apresentação geral do jogo e à seleção das lendas que compõem as fases (Figura 2A). Nela, o jogador visualiza as cinco lendas escolhidas, dispostas como etapas que precisam ser exploradas e vencidas.

No início do jogo, apenas a fase 1, que apresenta a lenda de Ana Jansen, está liberada. As demais fases vão sendo desbloqueadas conforme o jogador avança, o que torna a experiência mais dinâmica e instigante. Para seguir adiante, é preciso acertar as perguntas relacionadas a cada uma das histórias.

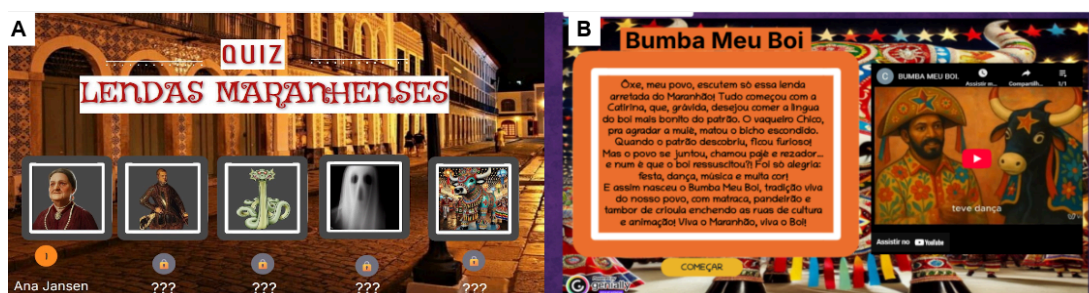


Figura 2. A) Tela inicial; B) Tela fase “Bumba Meu Boi”

Ao iniciar uma fase, o jogador é direcionado para uma nova tela dedicada à apresentação da história. Essa tela contém o nome da lenda, um vídeo com uma figura representativa narrando a história, e o texto correspondente à narração (Figura 2B). Abaixo, há um botão “Começar”, que leva o jogador ao início do quiz, com perguntas baseadas no conteúdo exibido, promovendo a compreensão e a fixação das informações apresentadas.



Figura 3. B) Tela resposta errada fase “Bumba Meu Boi”; C) Tela de fim da fase “Bumba Meu Boi”

A Figura 3A mostra um exemplo de pergunta do quiz, em que o jogador tem 15 segundos para escolher a alternativa correta entre as opções disponíveis. Se errar, ele é direcionado para uma tela de feedback com o botão “Tentar novamente” (Figura 3B), que o leva de volta à pergunta. Já a Figura 4C traz a tela de encerramento de uma das fases, nesse caso, dedicada à lenda do Bumba Meu Boi, com uma imagem que representa a história.

4.2. Apresentação e avaliação

O quiz Lendas Maranhenses foi experimentado por 41 estudantes do IFMA – Campus Açailândia, durante o IX Sarau Literário, cujo tema foi “Vozes do Nordeste”. Após a interação com o jogo, os usuários foram convidados a responder a um questionário on-line, utilizado como instrumento de avaliação da experiência e da eficácia pedagógica da atividade.

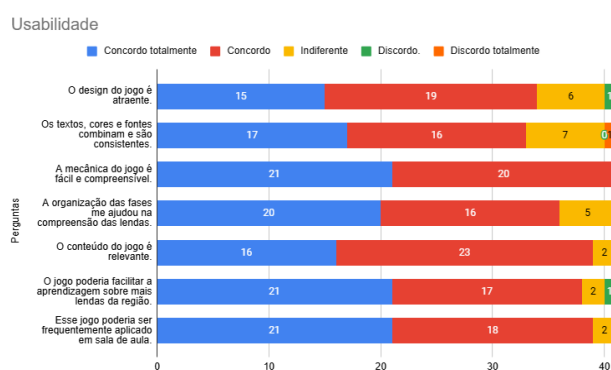


Gráfico 1. Usabilidade e percepções sobre o jogo

Em relação à usabilidade (Gráfico 1), observou-se uma recepção amplamente positiva. Quando questionados se o jogo era fácil, 97,5%(40) avaliaram positivamente, com 65,9%(27) deles concordando totalmente e 57,1%(12) concordando. Apenas 2,4%(1) mostrou-se neutro. Da mesma forma, 100%(41) dos participantes consideraram a mecânica compreensível, com 51,2%(21) respostas “concordo totalmente” e 20 “concordo”.

Sobre a clareza da estrutura, 87,8%(36) afirmaram que a organização das fases contribuiu para a compreensão das lendas, 48,8%(20) indicando “concordo totalmente” e 39%(16) “concordo” (Gráfico 1). Esses dados indicam que o jogo apresenta objetivos bem definidos, comandos e estruturas acessíveis e funcionais para a maioria dos entrevistados.

No entanto, a avaliação da estética apresentou maior dispersão (Gráfico 1). Apesar de mais de 80%(33) avaliarem positivamente aspectos como fontes, cores e layout, cerca de 17%(7) dos participantes se mostraram neutros, com 2,4%(1) que demonstrou algum nível de discordância em relação à atratividade visual do jogo. Isso indica que, embora funcional, o design pode ser aprimorado para aumentar o apelo estético e engajar o público ao deixar o quiz mais interessante visualmente.

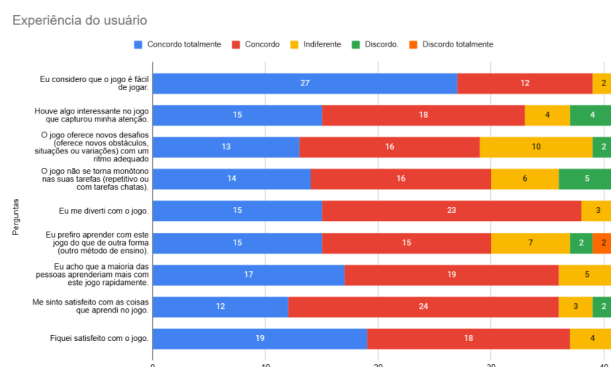


Gráfico 2. Experiência do usuário

O quesito de aprendizado percebido foi igualmente expressivo. No Gráfico 2, percebe-se que 87,8%(36) disseram concordar que se sentiram satisfeitos com os temas aprendidos durante a jogatina. Além disso, 82,9%(34) afirmaram que o quiz auxiliou no aprendizado dos conteúdos. Outro ponto relevante para o potencial educativo do software é a aplicabilidade do jogo em contextos pedagógicos: 95,1%(39) concordaram que a ferramenta poderia ser frequentemente utilizada em sala de aula, com 51,2%(21) concordando totalmente e 43,9%(18) apenas concordando.

Além disso, houve 70,7%(29) de aprovação em relação aos desafios que o jogo oferece em um ritmo adequado, demonstrando o fator de instigação que trouxe aos jogadores (Gráfico 2). Porém, em questão de avaliação da monotonia das tarefas, 14,6%(6) se mostraram indiferentes, 12,2%(5) discordaram parcialmente e 2,4%(1) discordou totalmente, totalizando 29%(12) que apontaram repetição ou falta de dinamismo. Isso sugere que o equilíbrio e variedade das atividades podem ser ajustados para manter o interesse ao longo do tempo, considerando uma existente variedade de tarefas, mas que para os entrevistados foram consideradas monótonas e maçantes.

Em contrapartida, a diversão foi uma das dimensões mais bem avaliadas. Observa-se no Gráfico 2 que, a afirmativa “Me diverti jogando” teve 92,7% (38) de respostas positivas e 80,5%(33) indicaram que elementos do jogo chamaram sua atenção, o que está diretamente ligado engajamento emocional e motivacional, com 78%(32) afirmando preferir aprender com o jogo em vez de métodos tradicionais e 85%(35) acreditando que a maioria das pessoas pode aprender mais com esse tipo de abordagem. Esses dados evidenciam a capacidade do jogo de despertar interesse e motivação no processo de ensino-aprendizagem.

Com base nos dados analisados, observa-se que o quiz apresentou um desempenho satisfatório, especialmente em usabilidade, aprendizado e diversão. O conteúdo foi considerado relevante por mais de 95%(37) dos participantes, e a maioria demonstrou engajamento e preferência por essa metodologia. Embora o aspecto estético tenha recebido boa aceitação, os dados sugerem que o aprimoramento é necessário. Além disso, a dimensão de desafio mostrou-se satisfatória, porém apresentou necessidade de maior dinamismo para evitar sensação de repetição.

Os resultados reforçam o potencial educativo dos jogos digitais como ferramentas de apoio à aprendizagem. Segundo Pacheco e Costa (2023), os jogos digitais despertam e incentivam um comportamento de curiosidade nos jogadores, o que

pode se traduzir na aprendizagem dos conteúdos escolares por meio de um recurso tecnológico atrativo e prazeroso, capaz de estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Nessa mesma perspectiva, Mattar (2010) destaca que os jogos digitais podem ser utilizados como exemplos de experiências de aprendizagem altamente envolventes e significativas.

Em suma, o jogo demonstrou alto potencial como recurso educacional, sendo amplamente aceito pelos usuários e aplicável em contextos pedagógicos, sobretudo na valorização da cultura regional por meio das lendas locais.

Dessa forma, incorporar referências culturais locais ao contexto educacional amplia as possibilidades de aprendizagem ao conectar o conteúdo escolar com a vivência dos alunos. Ao se depararem com representações que dialogam com sua realidade, os estudantes tendem a se sentir mais envolvidos, reconhecendo-se como parte ativa da narrativa cultural de sua região. Esse tipo de abordagem favorece não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o sentimento de pertencimento e valorização da própria identidade [Barros 2023]..

5. Considerações Finais

O quiz interativo se mostrou uma ferramenta eficiente na preservação e divulgação das lendas maranhenses. Através das avaliações realizadas, foi possível observar que o jogo oferece uma experiência mais atrativa e participativa ao público, estimulando a interação com o conteúdo e fortalecendo o reconhecimento e a valorização da cultura local.

A exposição do jogo durante o Sarau Literário despertou a curiosidade e o interesse da comunidade acadêmica em conhecer mais sobre essas e outras lendas maranhenses, assim como outros elementos relevantes da cultura do estado, como o Centro Histórico da capital São Luís. Essa receptividade positiva demonstrou o potencial do uso de jogos educativos digitais como estratégia de ensino e sensibilização cultural.

Para os autores, a experiência proporcionou um aprendizado significativo, ampliando o repertório sobre o folclore maranhense e inspirando novas formas de abordar essa temática em contextos pedagógicos. A utilização da IA também contribuiu de maneira expressiva para o desenvolvimento do projeto, permitindo a criação de imagens mais realistas, vídeos interativos, locuções com maior clareza e entonação, além de narrativas personalizadas e conteúdos adaptados ao perfil do público-alvo. Esses elementos tornaram o jogo mais atrativo, moderno e acessível.

Apesar dos resultados positivos, algumas limitações foram identificadas, como o número de participantes nos testes e instabilidades técnicas durante acessos simultâneos ao quiz. Além disso, parte dos usuários apontou repetitividade em algumas atividades, o que indica a necessidade de maior diversidade e dinamismo nos desafios propostos.

Como proposta para trabalhos futuros, pretende-se ampliar o quiz com novas lendas maranhenses e recursos interativos que tornem a experiência mais dinâmica. Também se planeja expandir o uso da inteligência artificial para desenvolver conteúdos culturais e pedagógicos personalizados. Por fim, está prevista a aplicação do jogo como recurso didático em sala de aula, fortalecendo o ensino e a valorização da cultura local.

Referências

- Barros, C. S. S. L. (2024). *O uso de recursos concretos/pedagógicos como potencializador no fortalecimento da identidade e da cultura local*. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Campina Grande. <https://dspace.sti.ufcg.edu.br/xmlui/handle/riufcg/40180>.
- Cardozo, M. B. B. (2015). *As lendas de São Luís do Maranhão e um imaginário educacional: um estudo hermenêutico e simbólico*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Maranhão. <http://tedebc.ufma.br:8080/jspui/handle/tede/10>.
- Ferreira Junior, J., Lima Veloso, C., e Franco Maia, V. (2022). O Festejo de São Marçal: mediações culturais e a legitimação do sotaque de matraca pelas mídias. *Revista Internacional De Folkcomunicação*, 20(45), p. 55–69. <https://doi.org/10.5212/RIF.v.20.i45.0003>.
- Gonçalves, B. S., Matos, N. F. F., e Sousa, D. C. (2024). As lendas do Maranhão: importância e impacto na formação do leitor. In: *I Congresso Norte-Nordeste PIBID/PRP*. Campina Grande: Realize Editora. <https://mail.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/107970>.
- Lopes Junior, C. A. (2020). Tecnologias digitais: Revisão sistemática da literatura sobre o uso de jogos digitais na educação. In *Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+ e)* (p. 415-424). Porto Alegre: SBC. <https://sol.sbc.org.br/index.php/ctrl/article/view/11419>.
- Mattar, J. (2010). *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Pacheco, A., e Costa, H. R. (2023). Jogos digitais e aprendizagem em química: uma análise a partir da revisão sistemática da literatura. Em SciELO. <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/5330>.
- Petri, G., Von Wangenheim, C. G., e Borgatto, A. F. (2019). 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>.
- Reis, M. D. L., e Andrade, K. A. (2022). Áreas de pesquisa e técnicas de inteligência artificial em jogos digitais. *Revista Tecnológica da Fatec de Americana*, 10(01), p. 71-97. <https://www.fatec.edu.br/revista/index.php/RTecFatecAM/article/view/281>.
- Santos, P. et al. (2021). Folk adventures: Defesa o bioma pantaneiro e suas lendas em um jogo sério de aventuras folclóricas. In: *XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. On-line. Porto Alegre: SBC. <https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaFull/218358.pdf>.
- Santos, T. P. M. (2024). *Os fantasmas do campo: um estudo do fantástico em Mauro Rêgo*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Letras. Universidade Federal do Maranhão. <https://tedebc.ufma.br/jspui/handle/tede/6045>.