

# Raízes do Passado: Um Jogo Digital para Ensino da História de Açaílândia-MA

**Carlos H. C. Silva<sup>1</sup>, Matheus R. T. Medeiros<sup>1</sup>, Antônio E. C. Alves<sup>1</sup>, Graziela C. Silva<sup>1</sup>, Valter S. M. Neto<sup>1</sup>, Carlos C. Cardoso<sup>1</sup>, Poliana A. C. Melonio<sup>2</sup>, Íris M. R. Rocha<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Federal do Maranhão (IFMA) – Campus Açaílândia, Açaílândia — MA — Brasil

<sup>2</sup>Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) – Campus São Luís , São Luís — MA — Brasil

{carloscruz, mrfino, carvalhoalves, cgraziela, prof.valter.neto, prof.carlos.cardoso}@acad.ifma.edu.br, {policaxiasma2020, porto.iris}@gmail.com

**Abstract.** This article presents the game Açaílândia: Raízes do Passado, a digital resource aimed at highlighting local history through a playful and interactive approach. The game, aimed especially at young people, uses elements of regional culture to contextualize facts, characters and historical spaces in the municipality of Açaílândia-MA. The research involved a bibliographical survey, interviews with residents and specialists, planning and implementation of the game using the Godot Engine platform. The resource was evaluated by a history teacher, a researcher on local issues, and by students from the IFMA - Açaílândia Campus. The results indicated that the game has pedagogical potential, as well as contributing to building a critical historical awareness and strengthening regional identity.

**Resumo.** Este artigo apresenta o jogo Açaílândia: Raízes do Passado, um recurso digital voltado à valorização da história local por meio de uma abordagem lúdica e interativa. O game, direcionado especialmente ao público jovem, utiliza elementos da cultura regional para contextualizar fatos, personagens e espaços históricos do município de Açaílândia-MA. A pesquisa envolveu levantamento bibliográfico, entrevistas com moradores e especialistas, planejamento e implementação do jogo utilizando a plataforma Godot Engine. A avaliação do recurso foi realizada com um professor de História, pesquisador da temática local, e com estudantes do IFMA – Campus Açaílândia. Os resultados indicaram que o jogo possui potencial pedagógico, assim como contribui para a construção de uma consciência histórica crítica e para o fortalecimento da identidade regional.

## 1. Introdução

O conhecimento dos fatos históricos é de suma importância para uma comunidade, pois representa uma das principais maneiras de compreender os acontecimentos passados e como estes influenciam a sociedade atual [Rüsén 2015]. Além disso, fortalece os vínculos das pessoas com sua cidade ou região, o que é essencial para a construção de uma convivência harmônica e consciente.

No entanto, observa-se atualmente o desinteresse da população em relação à história local, principalmente entre os jovens. Esse cenário é agravado pelo fato de que as escolas, em sua maioria, não incorporam de forma significativa o ensino da história

regional em seus currículos, o que contribui para o afastamento dos estudantes do contexto histórico-cultural de suas próprias cidades [Prazeres e Silva 2020].

Segundo Cubas (2018), a desvalorização da história no Brasil é crônica e tornou-se uma característica cultural da população. Este é um aspecto extremamente negativo, pois a nova geração não tem conhecimento sobre a origem, a formação e o desenvolvimento de sua cidade, e está buscando cada vez menos informações.

A falta de conhecimento acerca das origens regionais pode trazer prejuízos à população local. Quando um povo desconhece sua própria história, tende a não reconhecer a importância de preservá-la, o que leva à degradação do patrimônio histórico e ao enfraquecimento da identidade cultural [Silva et al. 2019].

O conhecimento sobre a origem e os acontecimentos marcantes de uma região contribui para a compreensão das dinâmicas sociais locais. Nesse contexto, o desconhecimento ou a falta de acesso à própria cultura pode acarretar limitações nas expressões artísticas e na valorização do patrimônio cultural, dificultando o usufruto das riquezas e belezas da localidade [Pereira, Silva e Henkain 2023].

Diante da crescente presença da tecnologia no cotidiano, os jogos educacionais apresentam-se como ferramentas pedagógicas eficazes, capazes de promover o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas e socioemocionais nos estudantes. Além de acessíveis e atrativos, esses recursos se destacam por proporcionar experiências de aprendizagem significativas, nas quais os alunos podem vivenciar, de maneira interativa, dinâmica e prazerosa, situações que favorecem a motivação, o engajamento e a construção do conhecimento [Pires et al. 2023].

A utilização de jogos para o ensino de história mostra-se uma maneira prazerosa e eficaz de manter o foco e a disposição do aluno para que ele continue engajado no jogo [Silva 2024]. Segundo Pereira e Juchem (2018), entre os benefícios de ensinar história por meio de jogos estão o estímulo à empatia, auxiliando no entendimento do contexto histórico abordado.

Nesse contexto, o presente artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo educacional com o objetivo de ensinar à comunidade sobre a história da cidade de Açailândia, no estado do Maranhão, destacando acontecimentos marcantes, locais históricos e personagens que contribuíram para a formação da identidade regional. Além disso, o estudo inclui a avaliação do recurso por um professor de História, pesquisador da trajetória histórica do município, e por alunos do ensino médio integrado do Instituto Federal do Maranhão (IFMA) – Campus Açailândia, com o objetivo de verificar sua relevância pedagógica, adequação ao conteúdo proposto, usabilidade, jogabilidade e potencial para o ensino, assim como suas contribuições para a valorização da história local e o fortalecimento da identidade cultural dos estudantes.

## **2. Cidade de Açailândia: contexto histórico**

Açailândia é uma cidade localizada no sudoeste do estado do Maranhão, com uma população de mais de 100 mil habitantes [IBGE 2025]. Sua trajetória é marcada por lugares históricos, personagens influentes e empresas que impulsionaram o seu desenvolvimento ao longo do tempo.

De acordo com Nascimento (1998), a origem da cidade remonta ao ano de 1958, quando um grupo de 25 pessoas chegou à região para trabalhar na construção da rodovia Belém-Brasília. Entre eles estava Bernardo Sayão, figura de grande relevância para a fundação do município. O assentamento inicial ocorreu nas proximidades da cabeceira do riacho Açaílândia, em uma área até então inabitada.

O riacho Açaílândia teve papel fundamental na formação urbana da cidade. Às suas margens surgiram os primeiros bairros: Jacu, Vila Bom Jardim, Laranjeiras, Bairro do Matadouro, Vila Carajás, Barra Azul e Vila Maranhão. A localização geográfica estratégica, aliada aos solos férteis e à abundância de recursos hídricos, atraiu moradores que passaram a cultivar a terra e impulsionar o desenvolvimento local.

Inicialmente um bairro pertencente ao município de Imperatriz, Açaílândia conquistou sua emancipação política em 6 de junho de 1981. Desde então, vivenciou um processo acelerado de crescimento populacional, acompanhado de diversos desafios sociais. Entre eles, destacaram-se epidemias de malária e hepatite, que, diante da precariedade no setor da saúde, exigiram a atuação ativa de enfermeiros e médicos locais, que prestavam atendimentos domiciliares e distribuíam medicamentos à população.

Outro problema recorrente foi a ocupação irregular de terrenos, além do aumento da violência urbana, fatores que contribuíram para o êxodo de parte dos moradores em determinados períodos [Nascimento 1998].

Com o avanço social e urbano, surgiram espaços públicos que se tornaram importantes pontos de encontro e lazer para a comunidade. Entre as praças mais conhecidas destacam-se a Praça do Mercado, a Praça do Pioneiro, a Praça do Patizal e a Praça da Bíblia, cada uma com suas especificidades e relevância simbólica para os cidadãos da cidade [Carneiro 2018].

### **3. Trabalhos correlatos**

Na literatura, destacam-se alguns trabalhos que abordam a utilização de jogos como ferramenta para a aquisição de conhecimento local, os quais evidenciam o potencial dos jogos digitais no resgate e na valorização da história e da cultura regional. Entre esses, destacam-se os estudos desenvolvidos por Chalegre, Alvim e Sarinho (2019), Teixeira (2017) e Menezes, Barbosa e Ignacchitti (2015).

Em Chalegre, Alvim e Sarinho (2019), o jogo “Desbravadores” usa o quiz como maneira de disseminar a história de uma cidade do interior da Bahia. O game propõe o entretenimento e informações, abordando vários temas relacionados ao local. O jogo consegue manter a atenção do jogador por conta das perguntas e das opções de respostas e, principalmente, pela apresentação de fatos e informações sobre a cultura da cidade.

No trabalho de Teixeira (2017), o jogo “GAME Marabá” busca ensinar a história da fundação da cidade por meio da figura do Velho Chico, personagem que morreu em 1906 e, em uma narrativa de viagem no tempo, desperta em 2015. A experiência lúdica se desenvolve em diversas fases, cada uma com objetivos distintos, como reflorestar árvores antigas e enfrentar inimigos simbólicos, como espíritos e esqueletos. O cenário

do jogo é composto por ruas, bairros e rios reais da região, reforçando a ambientação local.

Menezes, Barbosa e Ignacchitti (2015) apresentam o jogo “Boalópolis”. Ele se passa em um ônibus, no qual há várias crianças dentro dele e o motorista que é responsável por conduzir as crianças até alguns locais da cidade. O humor é o principal elemento que torna o jogo mais divertido, sendo necessário manter todos os passageiros pacientes e alegres para evitar o fim da partida. Além disso, o jogador precisa manter o automóvel sempre abastecido. Os cenários do jogo fazem referência a locais regionais, como a Escola Municipal de Boalópolis, o Estádio Boalão e o Shopping Vila Ilelê.

Neste cenário, percebe-se poucos trabalhos que abordam o uso de jogos digitais no que se refere à preocupação acerca do conhecimento das origens locais, mesmo com todos os benefícios que os games digitais trazem sobre a educação regional para as pessoas. Visto que poucos habitantes conhecem as origens de sua região, o jogo Açaílândia: Raízes do Passado busca resgatar os momentos históricos da cidade e apresentá-los de uma forma divertida.

#### **4. Metodologia**

Para o desenvolvimento da pesquisa, foram definidas quatro etapas principais: i) pesquisa; ii) planejamento; iii) desenvolvimento; iv) avaliação.

Na primeira etapa (**pesquisa**), realizou-se a coleta de dados sobre os principais acontecimentos e personalidades que marcaram a história de Açaílândia. Esse processo incluiu a leitura de obras fundamentais, como “Panorama histórico de Açaílândia” [Primo 1987] e “Açaílândia e sua história” [Nascimento 1998]. Além das fontes escritas, o diálogo oral foi essencial: foram conduzidas entrevistas com um docente de História no IFMA – Campus Açaílândia, bem como com moradores antigos da região, cujos relatos enriqueceram o conteúdo histórico a ser incorporado ao jogo.

Na etapa de **planejamento**, definiu-se os principais elementos estruturais do game, tais como: público-alvo (jovens); referências e inspirações (jogos de RPG); enredo e objetivo (o personagem deve completar missões relacionadas aos momentos e locais históricos de Açaílândia); tecnologia utilizada (acesso por computador e celular); número de jogadores (modo individual); personagem principal (um único avatar com variação de sprite); cenários (locais emblemáticos como a Praça do Mercado, Praça da Bíblia, Praça do Pioneiro e a Rodovia Belém-Brasília); desafios (o jogador deve cumprir as tarefas propostas por Mariquinha, personagem emblemática do jogo, para avançar de fase); trilha sonora (versão instrumental do hino da cidade); entre outros aspectos.

Também foi elaborado o Documento de Design do Jogo (*Game Design Document* – GDD), contendo informações detalhadas sobre a mecânica, a narrativa, a interface e as regras do jogo.

Na fase de **desenvolvimento**, utilizou-se a ferramenta de código aberto Godot Engine 4, conhecida por oferecer recursos robustos para o desenvolvimento de jogos em 2D e 3D. Segundo Viana (2023), o Godot se diferencia de outras engines por sua gratuidade, código aberto e ampla flexibilidade. A ferramenta permite o uso de várias

linguagens de programação, sendo as mais utilizadas o C++, C# e GDscript, e oferece liberdade total ao desenvolvedor para criar experiências interativas personalizadas.

As imagens e *sprites* utilizados nas fases foram produzidos por meio da plataforma gratuita LibreSprite<sup>1</sup> e complementados com recursos visuais obtidos nos repositórios Itch.Io<sup>2</sup> e Craftpix.Net<sup>3</sup>.

Por fim, a etapa de **avaliação** consistiu na apresentação do jogo para um professor de História do IFMA – Campus Açailândia, pesquisador e convededor da história da cidade, que o testou e realizou uma breve análise qualitativa, contribuindo com sugestões e apontamentos relevantes acerca da proposta e da execução do projeto.

Além disso, o jogo foi testado e avaliado por 27 alunos do ensino médio integrado do IFMA – Campus Açailândia, durante a semana de comemoração do aniversário da cidade. Para a avaliação, foi utilizado um questionário on-line composto por 15 afirmações, adaptadas com base no modelo MEEGA+ (*Model for the Evaluation of Educational Games*) proposto por Petri et al. (2019), o qual tem como objetivo mensurar aspectos como usabilidade, motivação, aprendizagem percebida e engajamento dos estudantes.

## 5. Resultados e Discussão

### 5.1. Jogo digital Açailândia: Raízes do Passado

O jogo é uma proposta lúdica e educativa que apresenta os principais fatos históricos da cidade de Açailândia, no Maranhão, desde sua origem. A narrativa aborda personagens importantes, eventos marcantes e locais históricos que compõem a memória e a identidade cultural do município.

O objetivo do jogador é superar os desafios propostos em cada fase, vivenciando aventuras conduzidas por Mariquinha, um personagem importante da história da cidade, que auxilia o jogador a conhecer a história e os cenários locais. Ao longo do percurso, o jogador visita espaços simbólicos da cidade, como as principais praças, interagindo com elementos históricos por meio de tarefas e diálogos.



**Figura 1. a) Tela de abertura; b) Tela de controles; c) Descrição**

Assim, ao iniciar o jogo, é apresentado ao usuário a tela de abertura (Figura 1a), que mostra quatro opções: i) “Jogar”, para iniciar o jogo; ii) “Controles”, com informações sobre as teclas utilizadas (Figura 1b); iii) “Sobre”, com a descrição do jogo (Figura 1c).

<sup>1</sup> <https://libresprite.github.io/>

<sup>2</sup> <https://itch.io/>

<sup>3</sup> <https://craftpix.net/>

A primeira fase remete a um momento marcante para o surgimento de Açaílândia: a construção da Rodovia Belém-Brasília, que impulsionou a chegada de imigrantes à região.



**Figura 2. a) Praça do mercado; b) Carta Inicial; c) Diálogo; d) Desafio; e) Carta Final**

Ao clicar em “Jogar” (Figura 1a), o personagem inicia sua jornada na Praça do Mercado, um dos locais mais tradicionais da cidade, conhecido por seu comércio de frutas e produtos locais (Figura 2a).

Em seguida, o jogador é transportado para o ambiente da construção da rodovia, onde ocorre um diálogo inicial com Mariquinha. Após a conversa, uma carta informativa é exibida (Figura 2b), explicando o contexto histórico da obra, como o número de trabalhadores envolvidos e a forma como se comunicavam.

Avançando na narrativa, o jogador encontra um dos trabalhadores, que solicita sua ajuda na construção da rodovia (Figura 2c). O desafio da fase consiste em coletar asfalto e utilizá-lo para pavimentar a estrada, contribuindo com o progresso da obra (Figura 2d).

Ao concluir a tarefa, ocorre uma nova conversa com Mariquinha, que apresenta uma carta com dados históricos sobre a Praça do Mercado, destacando seus diversos nomes e sua importância no passado e no presente (Figura 2e).

Na segunda fase, o enredo gira em torno da alimentação dos trabalhadores da rodovia, que dependiam do envio de mantimentos por meio de um avião que lançava caixotes na mata próxima à obra. Curiosamente, os caixotes continham gatos que miavam, ajudando os trabalhadores a localizá-los.



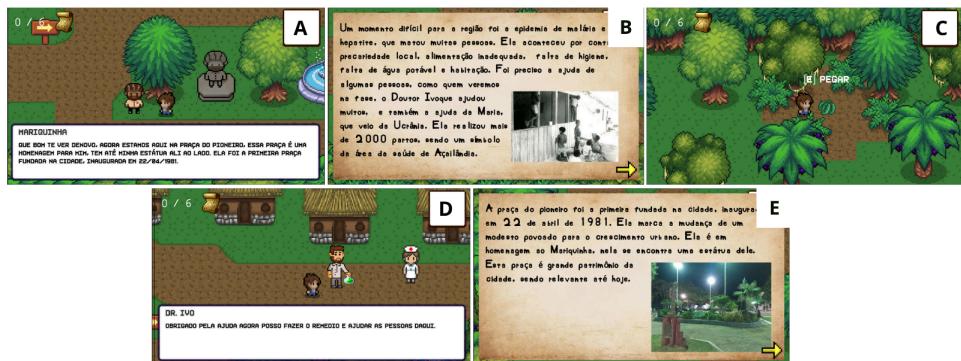
**Figura 3. a) Dialogo; b) Carta Inicial; c) Desafio; d) Praça da Bíblia; e) Carta Final**

A fase se inicia na Praça da Bíblia, onde o jogador conversa com Mariquinha, que apresenta o desafio: recuperar os caixotes escondidos na mata e levá-los até ele (Figura 4a). Após a conversa, é exibida uma carta histórica (Figura 3b) explicando como esse processo era essencial para o sustento dos trabalhadores e o desenvolvimento da cidade.

Em seguida, o jogador é guiado por placas até a mata, onde deve localizar 6 caixotes escondidos, guiando-se pelo som dos miados dos gatos (Figura 3c). Apenas um caixote pode ser transportado por vez, exigindo múltiplas idas e vindas até Mariquinha.

Ao entregar o último caixote (Figura 3d), o jogador conclui a missão e recebe uma carta final da fase (Figura 3e), que contextualiza a criação da praça, sua função original, os motivos de sua construção e sua data de inauguração.

A terceira fase retrata um período de grande dificuldade enfrentado pela população local, com a ocorrência de uma epidemia de malária e hepatite, que vitimou muitos moradores. Nesse contexto, a atuação do Dr. Ivo, que visitava as casas para medicar os doentes, e da enfermeira Maria, responsável por mais de 2.000 partos, foi crucial.



**Figura 4. a) Praça do bíblia; b) Carta Inicial; c) Desafio; d) Entrega; e) Carta Final**

O cenário inicial é a Praça do Pioneiro (Figura 4a), onde Mariquinha introduz o desafio da fase: coletar ingredientes naturais para produzir remédios — alho, folhas de arruda e boldo. Logo após a conversa, uma nova carta informativa é exibida (Figura 4b), descrevendo a gravidade da epidemia, os impactos na saúde pública e os protagonistas que atuaram nesse período.

O jogador segue as placas até a mata e inicia a busca pelos três ingredientes, localizados próximos a açaizeiros (Figura 4c). Após coletar os itens, ele deve entregá-los ao Dr. Ivo e à enfermeira Maria, que representam a cura e o cuidado com a população (Figura 4d).

Ao final da missão, é exibida a carta de encerramento do jogo (Figura 4e), com informações sobre a Praça do Pioneiro, sua data de inauguração, relevância histórica e a homenagem prestada a Mariquinha.

## 5.2. Avaliação

A avaliação do jogo foi realizada por um professor de História, profundo conhecedor das origens do município e pesquisador da temática, e por 27 alunos do ensino médio integrado do IFMA – Campus Açaílândia.

Durante a apreciação, o professor destacou o potencial do game Açaílândia: Raízes do Passado tanto para o entretenimento quanto para o desenvolvimento cognitivo, com aplicabilidade no ensino de História local por meio de uma abordagem lúdica. Segundo ele:

“O jogo Açaílândia: Raízes do Passado tem potencial para entretenimento e, sobretudo, para o desenvolvimento cognitivo, com aplicabilidade lúdica ao ensino da história local, à medida que coloca em relevo protagonistas da história de Açaílândia, a exemplo de João Mariquinha, pioneiro e um dos fundadores da cidade, e da ucraniana Maria Martem, conhecida como Dona Maria Enfermeira, que chegou à Colônia Gurupi em 1966, antes da emancipação política de Açaílândia, em 6 de junho de 1981. Soma-se ainda a presença do personagem fictício Açaílido, que conduz as três fases de ludificação presentes no jogo. A proposta gamifica elementos da história de Açaílândia, transportando-os para uma dinâmica interativa com potencial para ser utilizada nas aulas de História, preferencialmente no Ensino Fundamental, como uma experiência promotora de motivação, que conduz os aprendizes a novas formas de reflexão e apreensão do passado, ampliando seu repertório e potencializando sua consciência histórica.” (avaliação oral, maio de 2025)

A avaliação realizada pelos alunos ocorreu de forma voluntária, durante a semana de comemoração do aniversário da cidade. Para isso, os estudantes foram conduzidos ao laboratório de informática do Campus, onde puderam experimentar o jogo e, em seguida, responderam a um questionário on-line, por meio do *Google Forms*.

Assim, quanto a estética e o design visual do jogo, os resultados apontam aprovação pelos participantes, com 100% (27) concordando que o design é atraente e que os textos, cores e fontes são consistentes. Esses dados evidenciam a assertividade na escolha das ferramentas e dos recursos visuais, bem como destacam a importância do planejamento cuidadoso e da atenção à identidade visual e à usabilidade da interface. O projeto buscou garantir qualidade e fidelidade na representação dos principais aspectos da cidade e de seu contexto histórico.

A maioria dos participantes avaliou positivamente a clareza das regras e a jogabilidade do jogo, com 88,8% (24) afirmando que as instruções são compreensíveis e que o jogo é fácil de jogar. Esses dados refletem o cuidado da equipe em desenvolver uma experiência acessível, intuitiva e adequada ao público-alvo, favorecendo o engajamento e a aprendizagem.

Além disso, 77,7% (21) afirmaram que o jogo não é monótono e que os desafios são apresentados em um ritmo adequado. Esses aspectos são fundamentais para manter o interesse dos jogadores, reforçando o potencial dos jogos como ferramentas eficazes para a motivação e a construção do conhecimento histórico.

Os dados revelam a eficácia pedagógica do jogo: 100% dos participantes (27) afirmaram ter compreendido a história de Açaílândia por meio dos desafios, e

igualmente confirmaram que o jogo ensina de forma clara sobre a origem e os principais acontecimentos do município. Esses resultados reforçam o valor educacional do recurso, elaborado com base em pesquisa bibliográfica, entrevistas e roteiros fundamentados em fatos históricos locais. Além disso, 81,4% (22) demonstraram preferência por aprender com o jogo em vez de métodos tradicionais, o que evidencia seu potencial para uso em sala de aula, conforme já apontado na avaliação qualitativa realizada pelo professor de História do campus.

Por fim, a alta taxa de satisfação e a disposição dos alunos em recomendar o jogo, 96,3% (26), comprovam que ele alcança seu objetivo central: ensinar história local de forma lúdica, crítica e envolvente, contribuindo significativamente para a valorização da identidade regional.

## 5. Considerações finais

A história exerce um papel essencial na formação da identidade cultural e social de um povo. Compreendê-la é fundamental para interpretar o presente e planejar o futuro com base em valores, experiências e contextos que moldaram determinada comunidade. Nesse sentido, conhecer a origem de Açaílândia significa reconhecer os marcos históricos que sustentam a identidade da cidade e valorizar as trajetórias de seus protagonistas.

As avaliações realizadas demonstraram que o jogo Açaílândia: Raízes do Passado configura-se não apenas como uma proposta de entretenimento, mas como um recurso educacional significativo, capaz de potencializar o ensino-aprendizagem da história local. Ao explorar narrativas reais por meio de uma ambientação lúdica e interativa, o game consolida-se como uma ferramenta didática que contribui para a construção de uma consciência histórica crítica e reflexiva, promovendo a valorização do patrimônio cultural e o fortalecimento da identidade regional entre os estudantes.

Como trabalhos futuros pretende-se incluir outros fatos e personagens importantes da história de Açaílândia, como vida e contribuições do engenheiro Bernardo Sayão, importante figura para história da cidade; a presença da colônia Gurupi, ela foi a primeira comunidade a habitar o local; e contar sobre a história de outros pontos da cidade e personalidades importantes que colaboraram na cidade.

## Referências

- Carneiro, A. E. L. (2018). *A cidade e a praça interações, práticas e atores sociais da praça da bíblia - ACD*. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Maranhão. Licenciatura em Ciências Humanas.
- Chalegre, H. S., Alvim, Í. V. e Sarinho, V. T. (2019). Desbravadores: Um jogo digital sobre a história e a cultura de uma cidade do interior da Bahia. In: *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*. <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaShort/198165.pdf>
- Cubas, M. G. (2018). *A falta de prestígio da História é histórica no Brasil*. CartaCapital.
- <https://www.cartacapital.com.br/cultura/a-falta-de-prestigio-da-historia-e-historica-no-brasil/>.

- IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). (2025). *Açailândia (MA) | Cidades e Estados*. <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ma/acailandia.html>.
- Menezes, N., Barbosa, R. e Ignacchitti, I. (2015). Boalópolis: um jogo para conhecer a cidade. In: *Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*. <https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1245>.
- Nascimento, E. M. (1998). *Açailândia e sua história*. 1. ed. Açailândia: Ética.
- Pereira, J. K. H., Silva, L. F. e Henklain, M. H. O. (2023). Projeto e avaliação de um jogo sério desenvolvido para apoiar o aprendizado sobre a cultura brasileira. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 31, p. 575–601.
- Pereira, N. M. e Juchem, H. (2018). *Sobre o uso de jogos no ensino de história*. <https://rbeducacaobasica.com.br/sobre-o-uso-de-jogos-no-ensino-de-historia/>.
- 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(3), 52-81.
- Pires, F. et al. (2020). O livro do conhecimento: um serious game educacional para aprendizagem de ortografia da Língua Portuguesa. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 28, p. 436–460, 2020. DOI: 10.5753/rbie.2020.28.0.436.
- Prazeres, E. F. e Silva, B. M. V. (2020). Jogo digital e história local: uma experiência com o quiz cametaense. *Revista Cocar*, Belém, 14(29), p. 1–6. <https://paginas.uepa.br/seer/index.php/cocar/index>.
- Primo, A. (1987). *Panorama histórico de Açailândia*. 1. ed. Açailândia.
- Rüsen, J. (2015). A história como disciplina científica. In: *Teoria da História: uma teoria da história como ciência*, p. 20-21. Curitiba: UFPR.
- Silva, A. M. (2024). A Utilização De Jogos No Ensino De História: Uma Didática Possível. *Revista Inter-Ação*, 49(1), p. 246–260. <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/76510>.
- Silva, D. O. et al. (2019). Solução educacional para auxiliar as aulas de história local do ensino fundamental II. *Revista de Sistemas e Mídias Digitais*, 4(2). <https://revistasmd.virtual.ufc.br/arquivos/volume-4/numero-2/rsmd-v4-n2-3.pdf>.
- Soares, F. (2025, junho). *Parecer sobre o jogo Açailândia: Raízes do Passado* [Comunicação pessoal].
- Teixeira, R. F. (2017). *Game Marabá: Projeto, Implementação, e Avaliação de um Jogo Educativo para Auxílio no Ensino de Estudos Amazônicos*. (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal do Pará.
- [https://repositorio.ufpa.br/bitstream/2011/8302/1/Dissertacao\\_GameMarabaProjeto.pdf](https://repositorio.ufpa.br/bitstream/2011/8302/1/Dissertacao_GameMarabaProjeto.pdf).
- Viana, J. E. L. (2023). *QuixGameTool: uma ferramenta de auxílio à criação de jogos*. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Engenharia de Software, Quixadá. [https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/76509/1/2023\\_tcc\\_joaoelias.pdf](https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/76509/1/2023_tcc_joaoelias.pdf)