

# A história da baiana Rozete e o acarajé de ouro: preservando elementos histórico-culturais por meio de um jogo digital

Jocelma A. Rios<sup>1</sup>, Luiz C. M. Santos<sup>1</sup>, Maria Adélia M. Santos<sup>1</sup>, Delma B. B. da Conceição<sup>1</sup>, Cleo de L. Heck<sup>1</sup>, Leonardo A. Moreno<sup>1</sup>, Larissa de O. Paes<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal da Bahia

{jocelmarios, luizcms, adeliaico, dbboaventura, cleo.heck}@ifba.edu.br, leonrd2703@gmail.com, lariopaes@gmail.com

**Abstract.** *The baianas de acarajé are one of the most important and well-known symbols of the culture of the state of Bahia. They are responsible for the traditional craft of selling acarajé, a cake made from black-eyed peas and other ingredients. They are mostly women, black and with great ties to the religions of African origins. The Bahian women became the Intangible Heritage of Bahia, with a record included in the Special Record of Knowledge and Ways of Making (IPAC) book. The game resulting from this project will be made available to citizens, schools and people who will be able to learn a little about the history of Bahian women, acarajé and the tourist attractions of Salvador.*

**Keywords—** *Baiana de Acarajé, Acarajé, racial ethnicity, traditional knowledge, articulation of knowledge, digital game*

**Resumo.** *Este artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo educacional mobile, com o objetivo de resgatar e preservar a história do acarajé, das religiões de matrizes africanas e das baianas. As baianas de acarajé são um dos símbolos mais importantes e conhecidos da cultura do estado da Bahia. Elas são responsáveis pelo ofício tradicional de vender o acarajé, um bolinho feito de feijão fradinho e outros ingredientes. São na maioria de mulheres, negras e com grande vínculo com as religiões de matrizes africanas. As baianas tornaram-se Patrimônio Imaterial da Bahia, com registro incluso no livro de Registro Especial dos Saberes e Modos de Fazer (IPAC). O jogo resultante desse projeto será disponibilizado para cidadãos, escolas e pessoas que poderão conhecer um pouco da história das baianas, do acarajé e dos pontos turísticos de Salvador.*

**Palavras-chave—** *Baiana de Acarajé, Acarajé, étnico racial, saberes tradicionais, articulação de saberes, jogo digital*

## 1. Introdução

Um dos quitutes mais importantes do estado da Bahia, e especificamente da cidade de Salvador, é o acarajé, especialidade gastronômica das culinárias africana e afro-brasileira, que se tornou um elemento icônico dessas culturas. Sua preparação é envolta em rituais tradicionais, que estão representados no tabuleiro da baiana, em suas vestimentas, no sincretismo religioso e nos recheios que acompanham esse famoso bolinho. Ele pode ser encontrado nos tabuleiros de baianas presentes em diversos pontos turísticos da cidade e em seus diversos bairros, mas também em outros municípios. Apesar do grande valor histórico, econômico e cultural, a profissão de Baiana de Acarajé nem sempre é

valorizada, o que é evidenciada pela insuficiente disseminação da verdadeira história e origem desse bolinho (Santos, 2013; Prado, Pereira, Regis, 2019).

Neste artigo, discutimos como um artefato digital, na forma de jogo, pode ajudar a preservar e ressignificar elementos histórico-culturais, disseminando o conhecimento acerca dos mesmos. Os jogos digitais podem se constituir como artefatos culturais que não apenas dialogam com diversas áreas da sociedade, mas que possuem o potencial de agregar conhecimento geral e cultural aos jogadores (Iacovides et al., 2014; Albuquerque, 2016). Um exemplo importante da articulação entre os saberes tradicionais e a tecnologia de jogos digitais está presente em jogos como o *Árida*, jogo focado na Guerra de Canudos, um dos conflitos que definiu o início da República do Brasil, e um massacre que reverbera na história do Nordeste.

A tecnologia de jogos é considerada como alternativa e apoio no processo de ensino e de aprendizagem no ambiente escolar. Piaget, importante teórico do desenvolvimento humano, discutia a utilização do jogo nas escolas, como recurso indutor do desenvolvimento da criança (Santos, 2022). Ao promover experiências lúdicas e motivadoras, os jogos constituem-se como um importante recurso didático. Os desafios, competitividade, engajamento e socialização estão entre as características dos jogos que impulsionam positivamente o desenvolvimento da aprendizagem.

Os jogos criados para serem utilizados prioritariamente no campo da educação são conhecidos como jogos educacionais ou *seriousgames*, e costumam abordar conteúdos curriculares, como a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Indígena, temática requerida pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (BRASIL, 2008)<sup>1</sup> e (CNE, 2004)<sup>2</sup>. Tais conteúdos são trabalhados de modo transversal em componentes curriculares do curso de Tecnologia em Jogos Digitais, visando ambientar o(a) estudante sobre a história do Brasil e da África e dos povos originários, por meio da criação de jogos inspirados nessas temáticas, e ainda envolvendo a pluralidade e a valorização das culturas baiana e brasileira.

O jogo aqui apresentado - A receita do Acarajé de Ouro, permitiu colocar a questão da cultura afro-brasileira como projeto de pesquisa e ensino, reforçando a importância de inserir no processo formativo de desenvolvedores de jogos digitais o reconhecimento e valorização da história, cultura e identidade dos povos dos descendentes de africanos, em uma formação que estimule o(a) estudante a desenvolver valores, hábitos e comportamentos que respeitem as diferenças e as características próprias de grupos e minorias, ressaltando ainda sua ancestralidade, e ainda que em seu futuro exercício profissional busque contribuir com a correção de desigualdades raciais e sociais, por meio de mudança na sua percepção de mundo, desenvolvendo práticas que repudiam preconceitos e discriminações.

Resgatar e narrar a história sobre as Baianas de Acarajé e sobre o próprio Acarajé revela a importância do debate sobre Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena. A Educação das Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena tem como base legal a Lei nº 9.394/1996,

---

<sup>1</sup>Lei nº 11.645 de 10/03/2008, disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm)

<sup>2</sup>Resolução CNE/CP nº 01 de 17 de junho de 2004, disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>

com a redação dada pelas Leis nº 10.639/2003 e nº 11.645/2008, e da Resolução CNE/CP nº 1/2004, sendo fundamentada no Parecer CNE/CP nº 3/2004.

Desse modo, o projeto ARAO, constitui-se como sinônimo de cultura e identidade histórica brasileira que circula durante anos de tradições e costumes que transitam de geração em geração. (Santos 2013; Prado, Pereira, Regis, 2019).

O desenvolvimento desse jogo, considerado piloto, visa portanto uma aproximação com esta área e uma melhor articulação entre a educação e os jogos, que podem ser aplicados em diversos contextos de aprendizagem.

E neste artigo, apresentamos o processo de construção do jogo, com ênfase na criação dos *assets* (elementos que compõem um game), que deverá ser utilizado no processo educativo desenvolvido em escolas, no turismo e por qualquer cidadão interessado em conhecer a história dessas mulheres guerreiras e a origem do famoso quitute baiano.

## 2. Referencial Teórico

Destacam-se nesta seção os principais temas e abordagens teóricas que embasaram a construção do trabalho desenvolvido nas diversas etapas, desde a concepção do jogo, a construção dos *assets* e o desenvolvimento. Cabe destacar aqui, que sem a investigação histórica, não seria possível desenvolver a narrativa e o enredo do jogo.

### 2.1. Questões Étnico-Raciais

Conforme já demonstrado anteriormente, o jogo se fundamenta nas diretrizes legais que orientam sobre a Educação das Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena tem como base legal a Lei nº 9394/1996<sup>3</sup>, com a redação dada pelas Leis nº 10.639/2003<sup>4</sup> e nº 11.645/2008, e da Resolução CNE/CP nº 1/2004, sendo fundamentada no Parecer CNE/CP nº 3/2004<sup>5</sup>

### 2.2. O acarajé, elementos e representações

Com origem na África Ocidental, o acarajé é uma junção de duas palavras na língua *iorubá*, *akará* = bola de fogo e *jé* = comer, ingerir. Assim, Acarajé significa “Comer Bola de Fogo”.

O acarajé é um dos ícones culturais e turísticos de Salvador e de toda a Bahia. O modo de preparar o acarajé, em 10 de dezembro de 2004, foi tombado como Patrimônio Histórico Imaterial do Brasil, passando a ser reconhecido pelo Patrimônio Histórico Artístico Nacional. Esse reconhecimento é resultado do movimento integrado entre a Associação das Baianas de Acarajé e Mingau do Estado da Bahia - ABAM, do Centro de Estudos Afro-Orientais da Universidade Federal da Bahia - CEAO/UFBA e o Terreiro Ilê Axé Opô Afonjá.

---

<sup>3</sup>Lei nº 9394/1996, disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm)

<sup>4</sup>Lei nº 10.639/2003, disponível em:

<https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=10639&ano=2003&ato=431MTTq10dRpWTbf4>

<sup>5</sup>Parecer CNE/CP nº 3/2004 disponível em: [http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/cnecp\\_003.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/cnecp_003.pdf)

### 2.3. O preparo do acarajé

Originalmente, para fazer o acarajé utiliza-se os seguintes ingredientes: feijão fradinho, azeite de dendê, cebola branca e sal.

O feijão caupi (*Vigna unguiculata* L. Walp.) é a matéria-prima básica para a preparação do acarajé em suas mais diversas variedades como feijão fradinho, de corda macassar, pardo, de vara, de vaca, boca preta (Andrade Júnior et al. 2003). Segundo Batista et al. (2010), para as baianas de acarajé, cada variedade do feijão influencia o produto final; o “macassar velho” confere maior crocância ao acarajé, tem “mais liga”, “não quebra a massa”, ou seja, no momento em que a baiana bate a massa para incorporar ar, elaborada com feijões velhos, percebe-se maior formação de espuma. Ainda segundo as baianas, “o feijão fradinho fermenta muito rápido” e deve ser utilizado “na primavera” já que no verão “estraga logo”, ou seja, se deteriora facilmente em elevada temperatura e umidade (Batista et al. 2010).

Outro ingrediente é o dendê, extraído de uma palmeira, originária da África, de nome dendezeiro, que desenvolve o fruto em cachos, de onde se extraem diversos subprodutos, em especial o óleo da polpa ou o azeite de dendê e o óleo da amêndoa ou óleo de palmiste.

Na Costa do Dendê, região geográfica localizada no litoral, ao sul da capital, o produto gerado é conhecido como “azeite de dendê de Valença”, podendo ser caracterizado como uma marca, sendo comercializado principalmente nas feiras livres (Reis, 2017).

Segundo Lody (2013), o azeite de dendê possui diversas denominações, variando dependendo do país. Na Costa do Marfim, é conhecido como: *ade-quoi* e *adersan*; em Gana é *ababobe*; no Benim é *de-yayá*, *de-kla*, *de-ghakun*, *votchi*, *fade*, *kissed*; na Nigéria é *epò*; na República de Camarões é *di-bope* e *lissombe*. Em Angola, é denominado de *dendém*, que foi o nome que originou a palavra dendê. No Brasil, especificamente no Recôncavo Baiano, Rio de Janeiro e Recife, esse produto tem as seguintes denominações: azeite de cheiro, *epô*, *óleo*, óleo de dendê, azeite de dendê, óleo de palma e azeite.

Gastronomicamente, o azeite de dendê é um ingrediente fundamental no preparo de diversos alimentos da culinária afro-baiana. Além do acarajé, o azeite de dendê, é encontrado em moquecas, caruru, vatapá, abará e bobó de camarão. Em rituais de matriz africana, o azeite de dendê apresenta-se como um dos principais ingredientes, ultrapassando a fronteira religiosa, passando a ser consumido por grande parte população local, tornando-se como elemento de atração e de movimentação do turismo gastronômico (Reis, Cunha, Couto, 2014).

Na confecção do acarajé, ainda tem a cebola, que é utilizada em dois momentos distintos. No primeiro momento, na produção da massa do bolinho, a cebola ralada é adicionada com sal na massa de feijão, “ingredientes que além de conferir sabor auxiliam na conservação do produto” (Rogério, 2011, p. 11). No segundo momento, a cebola é utilizada na fase da fritura. Uma cebola inteira é adicionada no óleo de dendê que está sendo aquecido, somente após que a cebola libera vapor e a matriz celular é rompida (cebola “poca”), é que a massa do bolinho é adicionada ao dendê em fervura.

## 2.4. Jogo Digital

Os jogos são considerados um importante recurso didático no suporte ao processo de ensino e de aprendizagem no ambiente escolar. A atividade lúdica e motivadora é um dos principais pontos positivos que torna os jogos também como um apoio educacional. Todos os games com o objetivo educacional são conhecidos como jogos educacionais ou *serious games* (Lody, 2013).

Para Clark C. Abt (1975), citado por Lody (2013), os jogos sérios são caracterizados por terem um propósito educacional explícito, cuidadosamente projetados e não têm a intenção de serem jogados meramente para diversão. Já Breuer e Bente (2010), também citado por Lody (2013):

O propósito educacional dos jogos sério entendido por Abt não precisa necessariamente estar no design do jogo, mas pode ser atribuído ao game pelo contexto em que este é usado ou incorporado. Assim, não apenas os jogos especificamente projetados para ensinar podem ser usados para aprender.

Analisando a discursão nas seções anteriores, conclui-se que um dos grandes desafios é encontrar meios e maneiras de valorizar a profissão da Baiana de Acarajé, compreender o quitute e unir as características de um jogo com o tema aqui proposto. Conceber roteiro, narrativa e mecânicas que sejam atrativas para os(as) potenciais jogadores(as) (educador(a), estudantes, pais, turistas e o público em geral), de modo que ao mesmo tempo em possam se divertir, construam conhecimento qualificado sobre o tema.

## 3. Métodos

Este projeto caracteriza-se como uma pesquisa com revisão de literatura de cunho exploratório, com o objetivo de desenvolver um jogo digital para plataforma de dispositivos móveis, possibilitando que os usuários/jogadores, além de jogar, entreter e tenha condições de aprender e compreender toda a cultura relacionada às baianas e ao acarajé. Apresentam-se a seguir cada etapa do método de desenvolvido deste projeto:



Figura 1. Fluxo do percurso metodológico

### 3.1 Problemática e motivação

A motivação para o desenvolvimento desta proposta foi a necessidade de valorização da profissão Baiana de Acarajé e do famoso quitute baiano. Um fator crucial para pensar nessa temática trata-se de não existir um jogo/plataforma que além de trazer o entretenimento da cultura baiana, possibilita que cidadãos e turistas realizem o download do jogo, e por meio de uma atividade lúdica consigam compreender toda a história e a

importância do acarajé e das baianas. Após isso, foi necessário realizar um levantamento do referencial teórico para compreender a etapa dessa história. Outro episódio que contribuiu na motivação para a concepção desse jogo foi um ato preconceituoso, realizado por turistas, quando difamaram algumas dessas baianas. Tal fato tornou-se bastante significativo para envidar esforços na valorização dessas profissionais.

### **3.2 Busca e estudos das referências**

Compreender a história do acarajé, como ele é preparado, e a história das Baianas de Acarajé, só foi possível graças a um detalhado estudo e levantamento das informações necessárias para a concepção do jogo. Dentre os temas investigados, estão os seguintes: Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena, A Educação das Relações Étnico-Raciais e História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena, o uso de jogos educacionais para resgates tradicionais, o acarajé, elementos, representações e os ingredientes, as baianas de acarajé, o jogo digital.

### **3.3 Pesquisa de campo**

A ideia é que o jogo retrate diversos locais da cidade de Salvador, que possuem culturalmente uma importância na representatividade das baianas e do acarajé. Foram realizadas pesquisas de campo em alguns pontos principais que estão na proposta do jogo: Lagoa do Abaeté, Farol de Itapuã, Centro Histórico de Salvador (Pelourinho e também o memorial das baianas), este último o mais importante, pois, foi possível compreender um pouco mais de toda a história envolta na tradição das baianas de acarajé.

### **3.4 Construção do GDD**

Nesse documento, são trazidos os elementos necessários para a construção desta proposta. Está disponível o resumo da história, a narrativa, o enredo, a jogabilidade, o público alvo, atrativos do jogo, os cenários, jogadores jogáveis e não jogáveis, *gameplay*, missões, progressões, mecânicas, interface, plataforma, motor de jogo, linguagem de programação, criação dos *assets*.

Na construção do *high concept* do jogo, pensou-se constituir algumas fases, divididos entre o mundo comum e o espiritual. Na primeira, a personagem principal salvará determinado progresso do jogador ao decorrer da fase. A coleta de itens refere-se ao resgate dos fragmentos que estarão disponíveis pelo terreno, possibilitando a entrada no mundo espiritual. Ao colidir com algum obstáculo, o jogador perderá vida e então ficará com imunidade por determinado período, evitando que perca várias vidas consecutivas. Referente à movimentação, a mecânica apresenta diversas formas, dependendo das ações de seus personagens e da fase. Uma constante aceleração permite ao jogador sentir imersão no jogo, deixando em aberto a opção de usar esse recurso a seu favor em um determinado momento, como, por exemplo, visando a coleta de itens e outros recursos em locais mais difíceis ou até mesmo se esquivar de obstáculos.

### **3.5 Protótipo do Jogo**

Com o *high concept* finalizado, iniciou-se a construção dos *assets*, incluindo os cenários, personagens e elementos necessários. Por fim o protótipo, utilizando a *game engine Unity*.

#### 4. O Jogo

A concepção do jogo partiu da ideia de sensibilizar turistas sobre a cultura da Bahia e servir como guia informacional para quem quiser conhecer locais chamados de “Cartões Postais” de Salvador. O que idealizou essa proposta foi a priori o ocorrido no Pelourinho: um ato de desrespeito contra a baiana Eliane de Jesus, quando dois homens lançaram injúrias e calúnias contra ela e sua religião (Reis, 2017).

A narrativa do jogo se baseia na história de Rozete, a baiana de acarajé na ficção: uma mulher, nascida no bairro de Itapuã, na localidade do Abaeté. Sua grande determinação faz com que ela entre numa grande jornada, cujo objetivo é encontrar a receita do acarajé de ouro. Durante sua vida, ela passou por extremas dificuldades e agora tem um sonho de produzir o melhor acarajé do mundo, visto que sua barraca de acarajé tem perdido visibilidade por conta dos concorrentes que entregam outras iguarias, porém sem qualquer valor para a cultura regional.

A Figura 2 apresenta tela inicial proposta, representando o Farol de Itapuã.

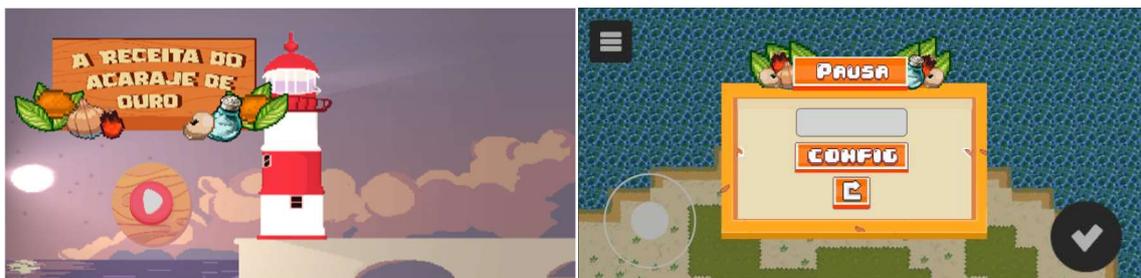


Figura 2. Menu principal e suspenso de pausa do jogo

No jogo, o(a) jogador(a) progride passando por ambientações de locais turísticos de Salvador para coletar os ingredientes do Acarajé de Ouro. Cada fase tem desafios que limitam sua progressão, obrigando o(a) jogador(a) a resolvê-los.

Em A Receita do Acarajé de Ouro, foram utilizados da perspectiva *Top Down*, visão de jogo que os personagens são enxergados como se a câmera estivesse posicionada de cima para baixo, juntamente do estilo gráfico *pixel art*, uma forma de arte digital que utiliza somente de pixels como elementos básicos. Em *ARAO*, é notável em todos os elementos do jogo, desde personagens e cenários até a interface, também chamada de *HUD* e *GUI* nos jogos digitais. Os cenários apresentados dentro do jogo são baseados especialmente em ambientes encontrados na cidade de Salvador. São eles em ordem de aparecimento: Lagoa do Abaeté, Feira de São Joaquim, Pelourinho e Dique do Tororó.



**Figura 3. Lagoa do Abaeté**

A paleta de cores utilizada foi pensada para ser o mais fiel possível aos locais já citados, também tentando recriar todos os elementos característicos que são encontrados respectivamente em cada um deles. A personagem principal, Rozete, tem suas vestimentas e indumentárias inspiradas nas baianas de acarajé: uma blusa branca de cabeção rendado (bata), uma beca branca (saia), turbante e colares de cores variadas.



**Figura 4. Personagem principal: Rozete.**

No processo de implementação das animações no jogo foram utilizadas as ferramentas disponibilizadas no *Animator* do *software Unity*, utilizando-se na movimentação as *Blend Trees*, muito utilizadas na animação de jogos *Top-Down*. Além disso, foram usados pacotes disponibilizados no próprio *software*, como o *2D Tilemap Extras*, destinado à animação de *Tiles*, que são *sprites* em pequenos quadrados que facilitam a criação de cenários.



**Figura 5. Cenários fictícios do jogo**

O primeiro *puzzle* da Lagoa do Abaeté se passa em uma caverna submersa na lagoa. Nela, um guia se apresentará para ajudar o(a) jogador(a) a avançar no jogo.

A figura a seguir apresenta outros elementos do jogo que caracterizam o preparo do acarajé: saleiro, cebola, pimenta, feijão e o próprio acarajé.



**Figura 6. Principais ingredientes do jogo**

Para a iluminação, foi utilizado o pacote de luz e sombra, *Universal Rendering Pipeline (URP)*, específico para jogos 2D para complementar o estilo gráfico.

## 5. Conclusão

Este artigo apresentou o método de construção de um jogo inédito que traz como referência a cultura afro-brasileira, através das baianas e do acarajé, comida tradicionalmente conhecida no município de Salvador. Nessa construção, foi possível exercitar a articulação de saberes técnicos, acadêmicos e tradicionais, resultando em um artefato com múltiplas referências, que tem o potencial de agregar valor histórico, cultural e artístico com interatividade digital.

No processo, foi possibilitado conhecer um pouco mais dos elementos históricos, econômicos e sociais em torno do acarajé e das profissionais responsáveis por confeccionar e comercializar esse bolinho, além de explorar diversos pontos turísticos da cidade, importante para as Baianas de Acarajé, cuja histórica e riqueza cultural poucos conhecem.

Por um lado, esperamos ter demonstrado uma forma como *game designers* podem buscar nos saberes tradicionais, no cotidiano e nos espaços locais e regionais o conteúdo necessário para desenvolver artefatos com valor cultural agregado. Por outro lado, estudiosos e representantes da cultura afro-brasileira podem buscar neste relato uma demonstração de como os elementos de *game design* podem agregar aos conhecimentos tradicionais, tornando a cultura imaterial em elementos interativos e atrativos para um público da geração conectada.

## Referências

Andrade Júnior, A. S.; Santos, A. A.; Sobrinhos, C. A.; Bastos, E. A.; MELO, F. B.; Viana, F. M. P.; Freire Filho, F. R.; Carneiro, J. S.; Rocha, M. M.; Cardoso, M.J.; Silva, P. H. S.; Ribeiro, V. Q. (2003) Cultivo de Feijão-Caupi. Embrapa. Sistema de Produções 2.

- Batista, K. A.; Prudêncio, S. H.; Fernandes, K. F. (2010) Changes in the biochemical and functional properties of the extruded hard-to-cook cowpea (*Vigna unguiculata* L. Walp). *International Journal of Food Science and Technology*, v. 45, p. 794-799, 2010.
- Brasil, “Lei nº 11.645 de 10/03/2008”, (2008), disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm)
- CNE/CP (2004) “Resolução CNE/CP nº 01 de 17 de junho de 2004” (2004), Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. *Diário Oficial da União*, Brasília, 22 de junho de 2004, Seção 1, p. 11, <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>
- Iacovides, P. Mcandrew, E. Scanlon, & J. Aczel, “The Gaming Involvement and Informal Learning Framework”, *Simulation & gaming*, 45(4-5), pp. 611-626, 2014.
- Lody, R. (2013), *Bahia bem temperada: cultura gastronômica e receitas tradicionais*. São Paulo: Senac.
- Matos, E. C. A., and Lima, M. A. S. (2015). “Jogos eletrônicos e educação: notas sobre a aprendizagem em ambientes interativos”. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 13 (1), 1-10.
- Prado, L. V. M.; Pereira, C. S.; Régis, I. M. R. (2019) *As Baianas de Acarajé: um símbolo representativo da cultura de Salvador*, *Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias*.
- R. M. Albuquerque, “Digital Game Education: Designing Interventions to Encourage Players’ Informed Reflections on their Digital Gaming Practices”, PhD Dissertation, Centre of Education, University of Nottingham, Nottingham, 2016.
- Reis, L. L. M.; Cunha, L. S. I.; Couto, V. A. (2014) “Dendê de Valença, Bahia: Indicação de Procedência”.
- Reis, M. S. (2017) *Avaliação da estabilidade oxidativa de azeite de dendê, submetido ao armazenamento acelerado, na presença de extrato da casca de cebola (Allium cepa L.)*. 2017. 71 f. Dissertação (Mestrado em Química) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2017.
- Rogério, W. F. (2011), *Uma imersão no tabuleiro da baiana: o acarajé*. Salvador / BA. Biblioteca da Universidade do Estado da Bahia - UFBA.
- Santos, V. J. R. (2013), “O sincretismo na culinária afro-baiana: o acarajé das filhas de Iansã e das filhas de Jesus”.
- Santos, C. R. dos S. A importância dos jogos na educação infantil. [meuartigo.brasilecola.uol.com.br](http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br), <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm>, Acesso em 08 de Abril de 2022.