

A representatividade feminina em um jogo educacional que visa incentivar a aprendizagem de História do Brasil

Julia Oliveira Pessoa¹, Maria Clara Pereira Araujo², Alessandra Yukari Fujii¹,
Rafaela Vilela da Rocha³

¹Centro de Matemática, Computação e Cognição - Universidade Federal do ABC
Av. dos Estados, 5001 - Bairro Santa Terezinha, Santo André - SP - CEP: 09210-580

²Universidade Federal da Bahia
Av. Milton Santos, s/nº - Ondina, Salvador - BA - CEP: 40170-110

³Pós-Graduação em Ciência da Computação - Universidade Federal do ABC
Santo André - SP - Brasil - CEP: 09210-580

{alessandra.fujii, julia.pessoa}@aluno.ufabc.edu.br,

mariacpa@ufba.br, rafaela.rocha@ufabc.edu.br

Abstract. *This paper aims to discuss and highlight the relevance of female presence in electronic games, based on the evaluation of an educational game designed to encourage learning about Brazilian History. The impacts and demands of female protagonism in digital environments, particularly in educational games, are discussed through the results of the thematic study, development, and analysis of the game. The analysis was conducted using the Bechdel test and a survey with students from elementary, high school, and higher education levels, as well as experts and teachers regarding the game. The results indicate that female representation and identification with the characters are positive factors in the ludic and educational experience.*

Resumo. *Este artigo tem como objetivo discutir e expor a relevância da presença feminina nos jogos eletrônicos, a partir da avaliação de um jogo educacional que visa incentivar a aprendizagem de História do Brasil. Os impactos e demandas do protagonismo feminino nos ambientes digitais e, especificamente, de jogos educativos, são discutidos por meio dos resultados do estudo da temática, desenvolvimento e análise do jogo. A análise foi feita por meio do teste de Bechdel e de uma pesquisa com alunos do ensino básico e superior, além de especialistas e docentes a respeito do mesmo. Os resultados indicam que a representatividade feminina e identificação com as personagens constitui fator positivo na experiência lúdica e educacional.*

1. Introdução

Segundo Kohler *et al.* (2021), as mulheres cada vez mais conquistam espaço na área de jogos digitais, sejam como programadoras, consumidoras ou personagens. De acordo com a “Pesquisa Game Brasil” de 2020 (IGN Brasil, 2020), o público feminino é maior que o masculino. Apesar disso, a representatividade feminina, muitas vezes, é feita de maneira estereotipada, carregando preconceitos sociais institucionalizados e os propagando, visto que a dicotomia masculino e feminino é reforçada e reutilizada desde os primeiros

exemplares de jogos eletrônicos, como observado com as primeiras aparições da Princesa Peach, da franquia Mário. Geralmente, as representações de mulheres nos *games* estão atreladas a sexualizações ou subprotagonismos (quando exercem o papel de par romântico do protagonista), externalizando ideias patriarcais que visam, majoritariamente, agradar ao público masculino.

Jogos sérios e educacionais vêm sendo usados com sucesso para a motivação e aprendizagem de conteúdos, de forma interativa e lúdica, inclusive em disciplinas escolares (Connolly, 2012). Esses também têm se destacado como ferramentas para a divulgação de personalidades femininas que desempenharam importantes papéis em áreas como Ciências e Computação, como apresentado em (Milson *et al.*, 2020; Silva *et al.*, 2017; Briceño *et al.*, 2021) e para atrair o interesse do público feminino para o universo dos jogos e pela área de Computação (Machado *et al.*, 2022).

O objetivo deste artigo é apresentar o desenvolvimento e análise de um jogo educacional, para incentivar a aprendizagem de História do Brasil, com foco na representatividade feminina. Foi realizada uma revisão sobre estudos de *games* e jogos educacionais que abordam a representatividade feminina (apresentados na Seção 2). O jogo educacional Projeto Saturno foi idealizado e desenvolvido como parte de Iniciação Científica de uma aluna da Universidade Federal do ABC (e é brevemente apresentado na Seção 3). E como foco deste artigo, foram feitas uma análise usando o teste de Bechdel *et al.* (2023) e uma avaliação com especialistas e público-alvo, por meio de formulário on-line - com profissionais da educação e da área de *games*, e alunos do Ensino Médio (descritas na Seção 4). Na Seção 5, é apresentada a discussão, seguida das contribuições desta pesquisa e trabalhos futuros (na Seção 6).

2. Trabalhos Relacionados

A representatividade feminina é relatada nesta seção sob a perspectiva de jogos eletrônicos (presença vs. protagonismo, papel das mulheres vs. estereótipos) e jogos educacionais (principalmente, com conteúdos de História e Computação).

2.1. Representatividade feminina em *games*

A representatividade feminina em jogos eletrônicos já foi estudada por diferentes trabalhos (Perreault *et al.*, 2018; Kohler *et al.*, 2021; Evans *et al.*, 2023). Perreault *et al.* (2018) usaram a teoria narrativa para analisar como mulheres são representadas em quatro jogos premiados pelo DICE (*Design, Innovate, Communicate, Entertain*) em 2013. Estes jogos contam com as respectivas personagens: Ellie de “The Last of Us”, Elizabeth de “Bioshock Infinite”, Lara Croft de “Tomb Raider” e Jodie de “Beyond: Two Souls”. Para realizar esta análise, os autores fizeram duas perguntas: “Qual o papel da mulher na narrativa desses jogos?” e “O que essa narrativa pode revelar sobre a evolução da representação feminina nos jogos?”. A análise realizada revelou uma evolução na representação feminina nos jogos, deixando de lado, em parte, a representação acentuada de figuras hipersexualizadas, em prol de uma representação empoderada, na qual personagens femininas desempenham um papel importante na narrativa sendo retratadas como heroínas.

Kohler *et al.* (2021) analisaram a representatividade feminina nos 100 jogos mais jogados no período de março de 2020 da plataforma Steam. Identificou-se somente 19 jogos que incluíam personagens femininas, sendo que apenas em um jogo possuía mais

personagens principais femininas do que masculinos. Além disso, observa-se que várias personagens possuem apelo sexual em sua construção. Entretanto, o trabalho destaca um ponto positivo em relação ao jogo “Tom Clancy’s Rainbow Six Siege”, no qual figuras femininas são representadas adequadamente, mantendo suas características femininas e vestimentas sem apelo erótico ou sexista. Vale ressaltar que na época do estudo, o jogo possuía 38,29% dos seus personagens femininos e, atualmente, esse número aumentou para 42,85%. Além disso, o elenco do jogo, atualmente (2024), conta também com personagens da comunidade LGBTQIA+, mostrando o comprometimento dos desenvolvedores em melhorar a diversidade e a representatividade em seu jogo.

Apesar das melhorias realizadas ao longo dos anos na caracterização de figuras femininas em jogos digitais, o universo *gamer* ainda carece de representatividade feminina, visto que menos de 20% dos jogos possuem personagens femininas não estereotipadas, segundo a base de estudo feita por (Kohler *et al.*, 2021). Destaca-se que este dado é relativamente antigo e uma análise mais recente poderia contribuir para entender como o cenário evoluiu desde então.

2.2. Representatividade feminina em jogos educacionais

Na área de jogos educacionais, há *games* admiráveis visando o público feminino, desenvolvidos por equipes total ou majoritariamente femininas, como O Baú de Ashanti (Silva *et al.*, 2017), Mundo Bit Byte (Briceño *et al.*, 2021) e Peg.Ada (Vinhali *et al.*, 2023).

O Baú de Ashanti (Silva *et al.*, 2017) é um protótipo de um jogo educacional Web, voltado para crianças a partir de 8 anos, que contém mini jogos com biografias de algumas mulheres negras que se destacaram ao longo da História do Brasil e do mundo. Enquanto a pessoa joga, ajuda a personagem Dadá a destrancar um baú deixado por sua avó, Ashanti. O jogo visa auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de questões étnico-raciais e de gênero e promover a visibilidade para a identidade afrodescendente.

Mundo Bit Byte (Briceño *et al.*, 2021) é um jogo mobile do gênero plataforma, que apresenta um futuro distópico no qual todo o conhecimento sobre computação e os aparelhos eletrônicos foram perdidos e cabe às cinco protagonistas recuperar cinco pilares antes que alienígenas destruam a humanidade. Para recuperar cada um desses pilares, há uma fase temática inspirada em uma importante personalidade feminina do mundo da computação. Assim, o jogo visa divulgar, de forma extremamente lúdica e criativa, características e feitos dessas cinco grandes personalidades.

Peg.Ada (Vinhali *et al.*, 2023) é um jogo educacional, baseado em uma narrativa interativa e não linear, que acompanha a jovem Ada, que acabou de se formar, mas não consegue arranjar um emprego devido a sua péssima pegada digital. Ela viaja no tempo para consertá-la com a ajuda de Peg, um ser no formato de pegada que a guia durante sua jornada. Dessa forma, o jogo visa abordar a importância da pegada digital no futuro profissional de jovens meninas.

Assim como os jogos citados, o jogo Projeto Saturno possui protagonistas e figuras femininas fortes, determinadas a alcançar seus objetivos e representadas de maneira não estereotipada. Todos também utilizam narrativas criativas e fictícias para tornar o aprendizado lúdico e envolvente. A mecânica de Projeto Saturno, como uma visual novel, é bastante semelhante a de Peg.Ada, (Vinhali *et al.*, 2023) possuindo também alguns quebra-cabeças e as temáticas de segredos envolvendo familiares e viagem no tempo que

o aproximam de O Baú de Ashanti (Silva *et al.*, 2017) e Mundo Bit Byte (Briceño *et al.*, 2021). Assim, a principal diferença entre o jogo Projeto Saturno e os demais é o escopo: o qual é História do Brasil, de forma geral, e não específica a representatividade de mulheres (afrodescendentes ou da Computação). O que possibilita um público-alvo maior, e não só de mulheres, permitindo um diálogo sobre isso com homens e a representatividade em *games* de forma natural.

O Baú de Ashanti (Silva *et al.*, 2017) e Mundo Bit Byte (Briceño *et al.*, 2021) possuem foco principal nas biografias das figuras femininas que se destacaram pela história mundial e Peg. Ada (Vinhai *et al.*, 2023) aborda a temática da pegada digital. Enquanto, o jogo Projeto Saturno foca nos momentos históricos, exclusivamente nacionais, trazendo-os junto a narrativa, que é o ponto central do jogo, e colocando figuras femininas em posições de destaque em cada um deles.

3. Desenvolvimento do jogo educacional

O jogo educacional do gênero Visual Novel Projeto Saturno, disponível para computadores e dispositivos móveis¹, visa incentivar o estudo da História nacional por meio da interação do público-alvo (estudantes do Ensino Fundamental (E.F.) II e Médio, entre 13 e 17 anos). Após uma análise sobre os principais temas de História que são abordados no ENEM (Descomplica, 2023), e uma consulta a uma educadora de História da educação básica, foram definidos, para a primeira fase do jogo, nove anos diferentes nos quais são abordados momentos históricos dos períodos iniciais do Brasil República, abrangendo a década de 20 e o início da Era Vargas.

Somada ao conteúdo histórico, a narrativa do jogo acompanha a jornada de Elena, uma jovem de 15 anos, que, após o misterioso desaparecimento de sua avó, Carmen, acaba viajando no tempo. Após conversar com Alice, uma gata falante que trabalha com sua avó, Elena descobre que precisa seguir uma série de pistas deixadas por Carmen em diferentes lugares e momentos históricos da cidade de São Paulo, para encontrá-la e conseguir voltar para casa.

Em cada ano que Elena visita, Alice fornece informações sobre momentos históricos, com curiosidades e menções às personalidades que se destacaram em alguns deles. Para viajar para outros anos, é necessário adivinhar a senha da máquina do tempo, que varia a cada ano e está sempre relacionada ao momento histórico visitado. Foram escolhidos três anos de destaque, conforme Tabela 1, nos quais a protagonista precisa conversar com os demais personagens. Nesses anos, além de Alice e do antagonista, Dr. X, há sempre uma figura feminina e outra masculina representando diferentes grupos presentes naquele momento histórico, como artistas modernistas e pessoas da elite agrária durante a Semana de Arte Moderna em 1922.

Para a implementação do jogo, foi escolhido o motor de jogos Unity3D, com linguagem de programação C#, e para a criação das artes, foram usados os *softwares* Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. As Figuras 1 a 3 apresentam algumas das principais telas do jogo.

¹Disponível em: <https://juliapessoa.itch.io/projeto-saturno>

Tabela 1. Momentos históricos: personagens e minijogos.

Parte	Ano principal	Anos secundários	Personagens	Minijogo
1	1922	1917, 1924	1. Alice: guia da protagonista 2. Dr.X: antagonista 3. Diana: uma artista modernista 4. Pedro: membro da elite agrária	Identificar pinturas
2	1930	1929,1925	1. Alice: guia da protagonista 2. Dr.X: antagonista 3. Isabel: imigrante espanhola, trabalhadora e militante 4. Matias: civil, descendente de ex-escravos	Cruzadinha
3	1932	1928	1. Alice: guia da protagonista 2. Dr.X: antagonista 3. Maria: médica, apoiadora da revolução constitucionalista 4. Alberto: soldado da revolução constitucionalista	Quiz



Figura 1. Tela inicial com menu do jogo (iniciar, continuar e sair) e tela principal com a personagem Alice que fornece informações sobre o ano em que o jogador se encontra.

4. Análise e Avaliação do Jogo Educacional

Foi feita uma análise da representatividade feminina no jogo educacional Projeto Saturno a partir do teste de Bechdel *et al.* (2023), bem como, uma avaliação por especialistas e pelo público-alvo. Os resultados e discussões são apresentados a seguir.

4.1. Análise pelo teste de Bechdel

Uma forma utilizada na indústria do entretenimento para se analisar a representatividade de personagens femininas é o teste de Bechdel *et al.* (2023). Esse teste consiste em três perguntas que devem ser respondidas sobre a mídia: 1) Há pelo menos duas personagens femininas com nome próprio? 2) Existe um diálogo entre estas personagens? e 3) Este diálogo aborda um tema que não envolve homens?

O jogo Projeto Saturno contém mais de duas personagens femininas, conforme ilustrado na Figura 4, entre elas Elena, a personagem principal, a gata Alice, que faz o papel de guia para Elena durante a sua jornada, e Carmen, arqueóloga, viajante do tempo e a avó desaparecida de Elena. Também contém personagens com quem Elena se encontra ao longo de suas viagens: Diana, uma artista modernista, no ano de 1922; Isabel, uma ativista do movimento operário, em 1930, e a médica Maria, em 1932. Conforme pode se observar, o jogo apresenta um número superior a duas personagens femininas em seu enredo, atendendo ao critério inicial do teste.

Em relação ao diálogo, Elena conversa com todas as outras personagens ao longo de sua aventura, tendo como assuntos principais a sua busca por Carmen e o momento



Figura 2. Tela com menu de viagem no tempo e tela da primeira parte do jogo (ano 1922).



Figura 3. Tela com inventário e tela com material para consulta.

histórico em que se encontram. A exemplo, há um dos diálogos do início do jogo, entre Elena e a artista Diana, que gira em torno da semana de arte moderna e da busca de por sua avó (conforme apresentado na Figura 5).

O jogo permite, em alguns momentos, que o jogador escolha para onde quer conduzir o diálogo e todas as opções mantêm a conversa no mesmo assunto, que não envolve homens. O que permite a aprovação no segundo e terceiro teste.

Atender aos requisitos do teste de Bechdel não é uma coincidência, uma vez que durante a concepção do roteiro do jogo um dos focos narrativos era garantir a representatividade feminina. O teste de Bechdel nos guia para isso, porém, não nos limitou. Vale ressaltar que, além da representatividade, trazer o protagonismo feminino ao jogo foi um processo natural, que se deu como um reflexo da equipe, composta exclusivamente por mulheres, que o desenvolveu.

4.2. Perfil dos respondentes da avaliação com especialistas e público-alvo

Foi realizada uma consulta com especialistas e entusiastas da área de jogos, profissionais da educação e pessoas do público-alvo por meio de um formulário ² on-line do Google, compartilhado por Instagram e Whatsapp. Essa pesquisa visou analisar as opiniões das pessoas sobre a representatividade feminina nos jogos e o jogo educacional em questão, que deveria ser jogado pelo respondente antes de responder o formulário. Foram obtidas 15 respostas, conforme ilustrado na Figura 6, sendo sete de profissionais da educação (com 32 a 64 anos - todos com ensino superior completo, dos quais cinco com pós-

²Formulário disponível em: <https://forms.gle/XZa4UixZH2qpV6HS6>



Figura 4. Personagens femininas do jogo - da esquerda para a direita: Alice, Elena, Carmen, Diana, Isabel, Maria.



Figura 5. Exemplos de diálogo entre Elena e Diana.

graduação), cinco de pessoas da área de jogos (com 20 a 27 anos - com ensino Médio completo, com um com pós-graduação) e três do público-alvo (12 a 13 anos - com Ensino Fundamental completo). Do total, 10 são mulheres e 6 possuem o nível de escolaridade de pós-graduação (4 mulheres e 2 homens).

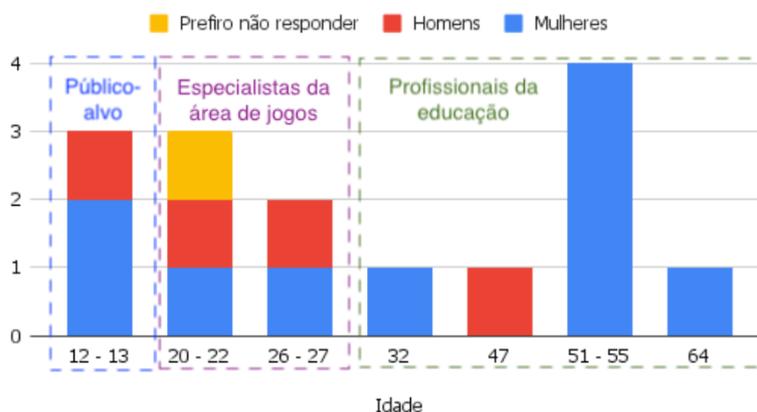


Figura 6. Dados demográficos dos respondentes (Gênero e Idade) por perfil: público-alvo, especialistas em jogos e profissionais da educação.

Em relação aos hábitos de jogo dos respondentes, ilustrados na Figura 7, 14 dos 15 participantes jogam jogos eletrônicos, sendo que 5 jogam diariamente. Quanto à plataforma em que jogam, em uma questão de múltipla escolha, 12 responderam que jogam no celular.



Figura 7. Dados dos respondentes sobre consumo de jogos (Se joga jogos eletrônicos, Frequência que joga e Plataforma).

4.3. Análise da representatividade feminina nos jogos com especialistas e público-alvo

Os resultados das questões sobre representatividade feminina nos jogos são ilustrados na Figura 8.

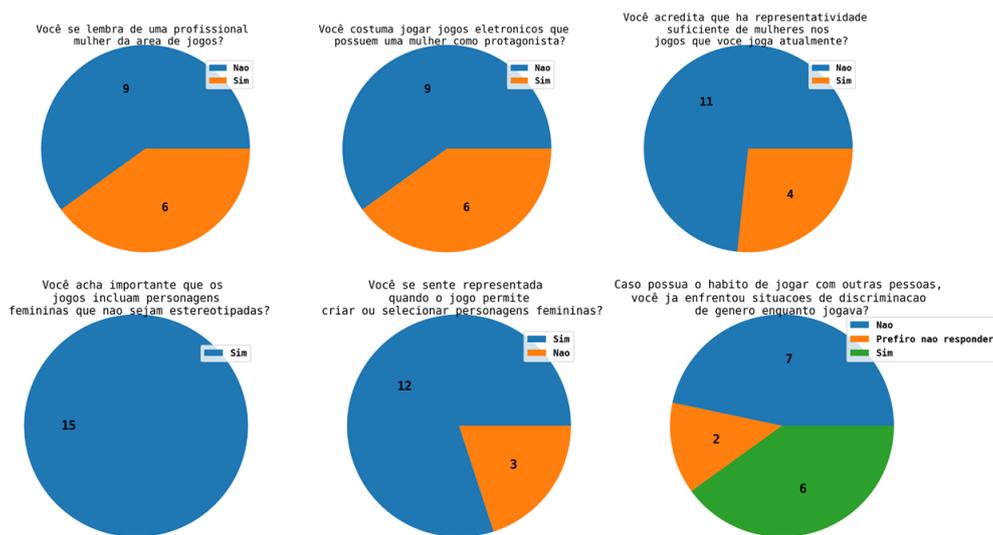


Figura 8. Dados relativos à representatividade.

Podemos observar que 9 das amostras já jogaram jogos que possuem personagens femininas, e todas consideram importante que os jogos apresentem personagens femininas não estereotipadas. Além disso, 12 dos 15 participantes se consideram representados quando jogam um jogo que permite criar ou selecionar personagens femininas (sendo as 3 respostas negativas provenientes de uma mulher e de dois homens). Esses resultados destacam a importância da representatividade feminina para as pessoas que participaram da avaliação.

Em relação à pergunta sobre se conheciam uma profissional que trabalha na indústria dos jogos, 6 responderam afirmativamente, demonstrando um bom interesse por parte dos jogadores em relação aos desenvolvedores dos jogos que consomem. Por fim, 6 das respostas afirmam que já enfrentaram situações de discriminação de gênero enquanto jogavam, um valor considerável, considerando que ninguém deveria ser discriminado com base em seu gênero em qualquer atividade.

4.4. Avaliação do jogo educacional com especialistas e público-alvo

Quanto às respostas sobre o jogo, 10 das 15 pessoas afirmaram terem se sentido representadas pela protagonista, indicando que apesar do gênero e da idade, foi possível que boa parte se identificasse com Elena. Foram feitas duas perguntas com escala Likert de 0 a 5 (“Gostei muito”) para avaliar a opinião das pessoas em relação ao fato de ter personalidades femininas da História do Brasil retratadas no jogo e da ajudante da protagonista ser uma gata. As pontuações médias foram, respectivamente, 4,73 e 4,66, indicando que houve uma grande apreciação por parte dos respondentes.

A gata Alice se destacou como a personagem mais querida do jogo (por 11 das pessoas em uma questão de múltipla escolha). Em seguida tivemos Elena, em 6 e Carmen em 4 das seleções. As justificativas dessa escolha, em uma questão dissertativa, foram por ela ser uma gata e ajudar a protagonista, além de ser a personagem com quem os jogadores têm mais contato enquanto jogam.

Sobre a opinião a respeito da presença de personagens femininas ao longo do jogo e como essa presença influencia sua motivação para jogá-lo, obtivemos declarações positivas afirmando que puderam se identificar e serem cativadas pelas personagens. O que, em muitos casos, também aumentava sua motivação para jogar, como as declarações apresentadas na Tabela 2. Isso demonstra que o jogo está no caminho certo em sua missão de trazer uma maior representatividade feminina para os jogos.

Tabela 2. Declarações obtidas sobre a presença de personagens femininas (à esquerda) e como essa presença influencia a motivação da(o) usuá(ri)a para jogá-lo (à direita).

São personagens muito bons e que funcionam bem, o <i>design</i> delas é agradável e o desenvolvimento natural. Essa naturalidade é o charme, você aprende sobre personagens e personalidades femininas sem se tocar que está acontecendo e quando se dá conta, conheceu um pouco mais sobre elas.	Uma personagem parecida comigo mesma me cativa, ainda mais se eu vir na personagem características inspiradoras que gostaria de ver em mim mesma. Se a personagem possui partes do corpo expostas, personalidade pouco desenvolvida ou parece que não foi bem trabalhada por não ser o “foco” de lucro do jogo, me causa desinteresse.
Achei que ter personagens femininas ao longo do jogo foi muito legal e importante para o enredo da história. Isso tornou o jogo mais inclusivo e interessante, pois possibilitou que mulheres tivessem uma diversidade de personagens na qual pudessem se identificar.	Diversidade de personagens enriquece o jogo, seja diversidade de gênero, sexualidade ou cor. A presença desses personagens torna tudo mais próximo do mundo real, além de adicionar uma gama muito maior de possibilidades de desenvolvimento.
Muito importante, pois precisamos “quebrar” o vínculo de que o personagem principal, bonzinho e estereotipado seja sempre homem	Depende bastante da maneira como aparecem. No geral, não costumam ter grande influência na minha motivação para continuar jogando, salvo nas situações em que são representadas de maneira sexualizada e objetificada. Neste caso, tendo a ter uma visão mais negativa do jogo.
Gostei muito, é mais parecido com meu dia a dia, um ambiente mais confortável, como se estivesse entre amigas resolvendo enigmas	Influencia positivamente na minha motivação ao jogar um jogo, pois permite me identificar com a personagem.
Gostei bastante da atenção dada à representatividade com as personagens femininas. Gostei de como aparecem em posições de importância e peso na história.	Mostra que temos capacidade também de conduzir um jogo

5. Discussão

Como principais pontos positivos a serem destacados em relação a pesquisa temos a diversidade dos perfis de respondentes (público-alvo, especialistas em jogos e profissionais

da educação) e a realização do estudo sobre jogos educacionais e a representatividade feminina nos jogos, onde foi destacada a necessidade de um maior protagonismo feminino e representação, sem estereótipos no mundo dos jogos. Em relação ao jogo Projeto Saturno, temos o seu alto desempenho no teste de Bechdel e a consequente avaliação positiva de sua representatividade pelo público. O jogo educacional avaliado também se destaca por apresentar as personagens femininas com naturalidade, o que gerou opiniões positivas do público, como a primeira declaração da Tabela 2.

Como ponto negativo, temos a pouca quantidade de respostas à pesquisa, principalmente provenientes do público alvo.

6. Considerações Finais

Diante de um contexto baseado na representatividade subalterna e estereotipada de figuras femininas, mostra-se necessário a presença de figuras femininas plurais em posição de protagonismo, retirando-as de um viés ideológico prejudicial e elevando-as à categoria de dirigentes da própria história e ações.

Neste artigo, foi apresentado o desenvolvimento e a avaliação do jogo educacional Projeto Saturno, com objetivo de analisar a representatividade feminina em um jogo que tem como objetivo pedagógico principal o incentivo à aprendizagem de História do Brasil. A partir do teste de Bechdel e da avaliação com especialistas e público-alvo, foi possível identificar que a representatividade e identificação com as personagens do jogo constitui fator positivo na experiência lúdica e educacional.

Como observado pelos trabalhos de Perreault, Kohler e Evans, a presença de figuras femininas em posição de destaque e cada vez menos atreladas a estereótipos tem crescido na área. Apesar disso, representações apegadas aos modelos tradicionais (majoritariamente danosos, como explicado no artigo) ainda persistem. O que demonstra a relevância do trabalho contínuo de combate a esses mecanismos.

Trabalhos futuros incluem: (1) desenvolvimento de novas fases abordando novos momentos históricos da Era Vargas e destacando as figuras femininas que fizeram parte deles; (2) realização de mais testes envolvendo o público-alvo e especialistas; (3) criação de um material de apoio aos docentes que desejem aplicar o jogo educacional em sala de aula; e (4) divulgação ampla do jogo, juntamente com esse material de apoio.

7. Referências

- BRICEÑO, A. J. L. *et al.* (2021). Mundo Bit Byte: Um jogo digital para disseminar o conhecimento sobre personalidades femininas na Computação. In *Women in Information Technology (WIT)*, pages 121-130.
- CONNOLLY M. T. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2):661–686.
- DESCOMPLICA (2023). O que cai na prova de História do Enem. Disponível em: <https://descomplica.com.br/blog/assuntos-que-mais-caem-no-enem-historia/>. Acesso em: mar. 2024.
- EVAN, R., KARABAS, I., ANDOVA, Y. and NOCHEBUENA-EVANS, L. (2023). Let's not talk about men: When meaningful female-to-female interaction and dialogue

drive higher box office sales. *Journal of Global Scholars of Marketing Science*, 34(1):1-14.

IGN Brasil (2020). 69,8% das mulheres no Brasil jogam jogos eletrônicos, indica pesquisa, 27 jun. 2020. Disponível em: <https://br.ign.com/brasil/82696/news/698-das-mulheres-no-brasil-jogam-jogos-eletronicos-indica-pesquisa>. Acesso em: 25 fev. 2024.

KOHLER, L. P. A. *et al.* (2021). A representatividade feminina nos jogos digitais. In *Women in Information Technolog (WIT)*, pages 265-269.

MACHADO, C. M., BARRETTO, Y. and ISHITANI, L. (2022). Características de jogos digitais para o público feminino: uma revisão sistemática de literatura. In *XIII Computer on the Beach*, pages 111-118.

MILSON, A. L. S. *et al.* (2020). Elas na Ciência: Website com Jogos para Divulgar Personalidades Femininas. In *Women in Information Technology (WIT)*, pages 10-19.

PERREAULT, M. F., PERREAULT, G. P., JENKINS, J. and MORRISON, A. (2018). Depictions of Female Protagonists in Digital Games: A Narrative Analysis of 2013 DICE Award-Winning Digital Games. *Games and Culture*, 13(8):843-860.

SILVA, V.; SILVA, E. and NASCIMENTO, A. S. (2017). O Baú de Ashanti: uma proposta de software educacional para o ensino e conscientização de questões étnico-raciais e de gênero. In *VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação*, pages 376-383.

VINHAL, A. R. and ODAKURA, V. V. V. A. (2023). Peg.Ada: Um jogo educacional para abordar a importância da pegada digital no futuro profissional de jovens meninas. In *Women in Information Technology (WIT)*, pages 228-238.