

## PANORAMA DOS JOGOS EDUCATIVOS NAS PUBLICAÇÕES DA REVISTA BRASILEIRA DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (RBIE)

Jaelson Marques Martins<sup>1</sup>, Francisco André Martins Pamplona Filho<sup>2</sup>,  
Afonso Serafim Jacinto<sup>2</sup>, Carlos Alberto da Silva Júnior<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal da Paraíba (IFPB), Campus Sousa, Brasil

<sup>2</sup> Instituto Federal da Paraíba (IFPB), Campus Cajazeiras, Brasil  
(jaelson.martins@academico.ifpb.edu.br)

**Resumo:** O estudo analisa publicações da Revista Brasileira de Informática na Educação (RBIE) entre 2014 e 2024, mapeando tendências sobre jogos educativos. A revisão revelou crescimento nas publicações sobre o tema, com foco em abordagens digitais e lúdicas que promovem engajamento, inclusão e aprendizagem significativa em diversas áreas do conhecimento.

**Palavras-chave:** jogos educativos, jogos digitais, ensino.

### INTRODUÇÃO

Os avanços nos processos educacionais têm permitido a implementação de novos métodos pedagógicos no ambiente de aprendizagem escolar (Marchiori et al., 2014). Dessa forma, o uso de tecnologias digitais pode favorecer o engajamento e a participação ativa dos estudantes. Ademais, tais tecnologias funcionam como instrumentos que facilitam a compreensão de diversos conteúdos pedagógicos.

Nos últimos anos, o mercado de jogos digitais no Brasil tem apresentado um crescimento significativo, impulsionado pelos avanços tecnológicos e, especialmente, pelo aumento do consumo durante a pandemia da Covid-19 (Rezende, 2023). Segundo Kriz (2020), os jogos digitais favorecem a interação *online* entre os usuários, atuando como meio de entretenimento, manutenção do contato social e alívio da solidão. Os jogos educacionais também possibilitam que os estudantes explorem os conceitos de forma prática e aplicada. Eles também exercem um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo humano, especialmente na infância, contribuindo para o aprimoramento de habilidades como a imaginação, a interação social e a mobilidade física (Piaget, 2004; Vygotsky, 1994).

As tecnologias digitais exercem um papel importante no avanço da educação, ao promoverem práticas pedagógicas inovadoras que colaboram para a alfabetização, a melhoria do desempenho escolar e da aprendizagem dos alunos. Tais tecnologias têm impactado significativamente os hábitos de estudo dos alunos, proporcionando maior acesso à informação (Leite, 2019). Nesse cenário, destacam-se

os jogos educativos digitais como recursos valiosos. Desenvolvidos por meio de tecnologias digitais, esses jogos configuram-se como formas de aprendizagem que apoiam e potencializam o processo educativo (Leite, 2015).

De acordo com a Pesquisa *Game Brasil* de 2022, aproximadamente 74,5% da população brasileira se identifica como jogadora de *videogame* (Medeiros, 2022). Segundo Gil e Paraíso (2022), quando inseridos nessa conjuntura da sala de aula, os jogos são considerados recursos educativos por sua capacidade de motivar os alunos, despertando, mantendo e consolidando sua atenção. Para Oliveira e Moreira (2001), os jogos proporcionam uma aprendizagem mais leve e divertida, facilitando o engajamento dos estudantes com temas e assuntos que, em muitos casos, apresentam maior complexidade.

Para Rezende (2017), os jogos educativos contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo e motor dos alunos, permitindo-lhes analisar de forma mais crítica o ambiente em que vivem e favorecendo a assimilação da conexão entre os conteúdos didático-pedagógicos e sua realidade cotidiana. Além disso, os jogos didático-lúdicos favorecem as relações interpessoais, fortalecendo os vínculos entre os alunos e entre estes e o professor. Ao apresentarem desafios a serem superados, os jogos despertam maior interesse pelos temas pedagógicos envolvidos, já que o domínio dos conteúdos acadêmicos relacionados se torna essencial para o progresso e a vitória na atividade.

Os jogos digitais apresentam um elevado potencial de mobilização social e cognitiva, abrangendo diversas

dimensões socioculturais. Entre elas, destacam-se a promoção e valorização da cultura, a contribuição para a educação e formação técnica e profissional, o estímulo à mobilização social, o desenvolvimento das capacidades cognitivas dos usuários, além de aplicações na área da saúde - como na terapia ocupacional, psicoterapia e fisioterapia. Também podem atuar no fortalecimento da democracia e na ampliação da participação cívica (Abragames, 2014).

Considerando as colaborações dos jogos digitais para o processo de ensino, este trabalho tem como objetivo observar o panorama dos jogos educativos nas publicações da Revista Brasileira de Informática na Educação (RBIE), buscando compreender e sintetizar as principais tendências e abordagens presentes na produção acadêmica publicada neste periódico.

## MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa adotou uma abordagem metodológica de natureza qualitativa e exploratória (Marconi; Lakatos, 2022). Trata-se de uma investigação exploratória, pois tem como objetivo ampliar o conhecimento sobre o tema em estudo, aprofundando as informações disponíveis (Bastos, 2009). Caracteriza-se como qualitativa por envolver uma análise crítica e reflexiva dos dados obtidos, buscando compreender significados, contextos e interpretações.

Foi realizada uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL), a fim de compreender como o panorama dos jogos educativos nas publicações da RBIE. Como fonte de dados, foram consultadas as edições da revista dos últimos dez anos, abrangendo o período de janeiro de 2014 a dezembro de 2024. Utilizaram-se como descritores os termos “jogos educacionais”, em português, e “*educational games*”, em inglês, com o intuito de englobar o maior número de artigos, considerando que a revista aceita artigos em ambas as línguas. Para a revisão foram selecionados apenas trabalhos completos. A pesquisa se propõe a responder questionamentos considerados relevantes para uma pesquisa de revisão, por exemplo, como se distribui a produção dos trabalhos por regiões geográficas? Qual o nível de escolaridade e instituições de origem? Que tipo de jogos são desenvolvidos?

O levantamento dos trabalhos completos resultou na identificação de 27 artigos publicados entre 2014 e 2024, com base nos descritores definidos. Em seguida foi realizada uma triagem para selecionar apenas publicações que abordassem o tema estudo de caso, desta forma, chegou-se ao número de 17 trabalhos selecionados para a análise. Esse processo é demonstrado na Figura 1 a seguir.



Figura 1. Procedimento de triagem realizado a seleção dos artigos. (Autoria própria, 2025).

Ressalta-se que o levantamento foi realizado em julho de 2025, com o auxílio da técnica de avaliação duplo-cega e do uso da ferramenta *Microsoft Excel*. Para a geração das nuvens de palavras, utilizou-se a plataforma gratuita Jason Davies ([www.jasondavies.com](http://www.jasondavies.com)). Na elaboração do *corpus* dessas nuvens, foram excluídas palavras de pouca relevância semântica, tais como: “de”, “para”, “e”, “por”, “sua”, “a”, “ao”, “ou”, “em”, “uma”, “seu”.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos critérios definidos na etapa metodológica, foram analisados 17 trabalhos. O Gráfico 1 apresenta a distribuição dessas publicações ao longo dos anos, evidenciando a quantidade de artigos por ano de publicação na revista.

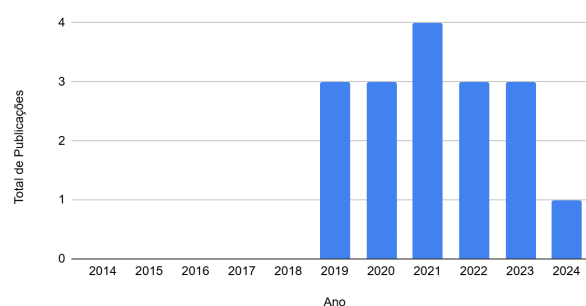


Gráfico 1. Distribuição anual das publicações analisadas na RBIE (2014-2024). (Autoria própria, 2025).

Conforme ilustrado no Gráfico 1, observa-se uma ausência de publicações entre 2014 e 2018. A partir de 2019, verifica-se um crescimento nas publicações sobre o tema jogos, com destaque para 2021, que registrou o maior número de trabalhos, totalizando quatro publicações. Os anos de 2019, 2020, 2022 e 2023 mantiveram um mesmo patamar, com três publicações cada, o que indica uma relativa constância no interesse pelo tema na revista. Em



contrapartida, 2024 apresentou o menor número de publicações, com apenas uma.

No Gráfico 2, são destacadas as universidades com maior número de publicações, com base na filiação institucional dos autores.

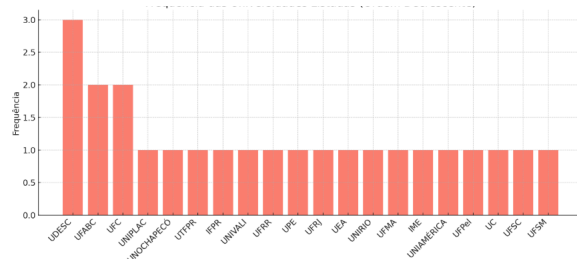


Gráfico 2. Distribuição das Universidades a partir da filiação dos autores (Autoria própria, 2025).

A análise do Gráfico 2 revela padrões importantes. A UDESC se destaca como a instituição mais recorrente, com três publicações, seguida pela UFABC e UFC, com duas cada. Essa repetição sugere uma possível ênfase em instituições das regiões Sul e Sudeste, tradicionalmente valorizadas por sua estrutura e qualidade acadêmica. A maioria das universidades, como UFRJ, UFSC, UNIRIO e UFMA, aparece apenas uma vez, evidenciando uma diversidade significativa na seleção.

A presença de institutos federais também indica a valorização de modelos voltados à formação técnica. Destaca-se também a inclusão da Universidade de Coimbra, apontando para um alcance internacional. A predominância de instituições públicas pode estar ligada à sua reputação, gratuidade e alcance territorial. O gráfico, ao organizar visualmente esses dados, permite identificar preferências, repetições e padrões relevantes. Assim, reforça-se a importância de diferentes enfoques educacionais no cenário do ensino superior. Sendo assim, a partir das universidades listadas é possível verificar as regiões do Brasil que apresentam maior contribuição com publicações na revista, como pode ser observado no Gráfico 3.

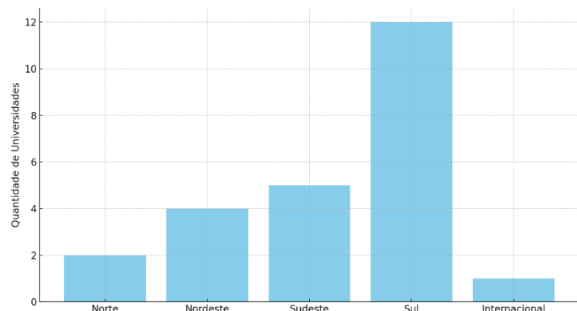


Gráfico 3. Distribuição de publicações por região a partir da filiação dos autores (Autoria própria, 2025).

A distribuição das universidades evidencia uma maior concentração na região Sul, que reúne 12 instituições, com destaque para UDESC, UFSC e UFMA, reconhecidas por sua tradição em pesquisa e extensão. O Sudeste aparece em seguida, com cinco universidades, entre elas UFRJ, UNIRIO e IME, beneficiadas pela proximidade com centros urbanos e maiores investimentos. As regiões Nordeste e Norte são as seguintes, com quatro e duas instituições respectivamente, refletindo o avanço do ensino superior em diferentes contextos regionais. A presença da Universidade de Coimbra demonstra o interesse internacional em contribuir para o tema.

Fatores como infraestrutura, políticas de fomento e redes de pesquisa influenciam diretamente a produção científica. A diversidade geográfica destaca o papel estratégico das universidades no desenvolvimento do país. Essa análise reforça a importância de valorizar instituições de todas as regiões.

A Figura 2 apresenta a nuvem de palavras com as palavras mais citadas nos títulos dos artigos. Percebe-se que os termos mais citados foram “Jogo”, “Ensino”, “Educação” e “Digital”.



Figura 2. Nuvem de palavras mais citadas nos títulos dos artigos. (Autoria própria, 2025).

Como pode ser observado as palavras mais utilizadas pelos autores em seus títulos de trabalhos estão diretamente ligadas ao tema “jogos educacionais”. De acordo com Arnaud (2024), os jogos e as atividades lúdicas são, portanto, recursos que colaboram para a criação de um espaço de aprendizagem mais dinâmico e agradável, uma vez que despertam o interesse e a motivação dos alunos. Através de atividades lúdicas, os estudantes têm a oportunidade de desenvolver diversas habilidades, como o pensamento crítico, a resolução de

problemas, o trabalho em equipe, a comunicação, entre outras.

Na Figura 3, é apresentada a nuvem de palavras mais citadas nas palavras-chave. Pode-se observar que os termos mais frequentes são “Jogo”, “Educativo” e “Educação”.



Figura 3. Nuvem de palavras das palavras-chave mais utilizadas nos artigos. (Autoria própria, 2025).

Segundo Prensky (2007), a aprendizagem baseada em jogos digitais pode ser integrada tanto como uma atividade lúdica quanto como uma prática comprometida com o ensino, unindo o aprendizado ao entretenimento interativo em um ambiente emergente e altamente envolvente. Os jogos digitais têm o potencial de motivar os alunos a aprenderem conteúdos que envolvem fenômenos complexos ou invisíveis a olho nu durante as aulas, como a matéria em estado gasoso. Dessa forma, a criação de ferramentas digitais torna-se essencial para apoiar o trabalho didático-pedagógico do professor (Lima et al., 2024).

Além disso, foi possível observar as disciplinas e/ou conteúdos abordados pelos jogos, como: Educação Especial e Inclusiva, Educação Ambiental, Informática na Educação, Ensino de Matemática, Ensino de Língua Portuguesa, Computação Educacional e Lógica de Programação. Isso mostra como os jogos podem ser utilizados em uma variedade de disciplinas e de diferentes formas.

Os jogos, especialmente os digitais, vêm se consolidando como ferramentas pedagógicas eficazes no contexto educacional. Sua importância vai além do entretenimento, pois eles conseguem captar a atenção dos estudantes e promover um ambiente de aprendizado ativo e significativo. De acordo com Pereira (2018), os jogos possibilitam o ensino de diversos temas de forma lúdica e divertida, facilitando a assimilação dos conteúdos e permitindo que os alunos os apliquem posteriormente em suas práticas sociais. Ao explorar diferentes linguagens e formas de interação, os jogos digitais possibilitam a

aproximação dos alunos aos conteúdos escolares de forma lúdica, despertando o interesse e o engajamento em diversas áreas do conhecimento.

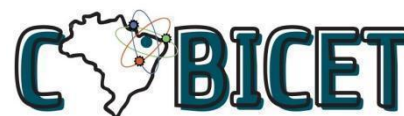
Esse tipo de aprendizagem favorece o desenvolvimento de diversas funções cognitivas, como o raciocínio lógico, a coordenação motora, a percepção visual (como noções de tamanho, cor e forma), a percepção auditiva, entre outras habilidades essenciais (Aragão et. al., 2019). Além disso, proporcionam experiências imersivas que favorecem a experimentação, o erro e o acerto, elementos essenciais para a construção do conhecimento.

No campo da educação especial e inclusiva, os jogos digitais têm sido grandes aliados ao promoverem acessibilidade e adaptações para diferentes tipos de necessidades. Para Pereira (2018), os jogos digitais, com suas diversas propostas educativas, têm sido amplamente utilizados como recurso de intervenção no ensino de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Recursos como sintetizadores de voz, comandos por toques simples, interfaces coloridas e sons personalizados facilitam a participação de alunos com deficiências físicas, sensoriais ou cognitivas.

Essa abordagem permite que os estudantes aprendam no seu ritmo e com estímulos adequados às suas condições, promovendo maior equidade no processo educacional. Segundo Machado et al. (2011), os jogos eletrônicos têm ganhado destaque como ferramentas de ensino por integrarem conteúdos específicos a elementos lúdicos, tornando o processo de aprendizagem mais agradável e eficaz. Assim, os jogos digitais contribuem para uma escola mais inclusiva, onde todos têm oportunidade de aprender com prazer.

A educação ambiental também se beneficia da utilização de jogos digitais, que conseguem transmitir conceitos complexos sobre ecossistemas, sustentabilidade e preservação de forma interativa. De acordo com Tarouco et al. (2004), os jogos educacionais exercem um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, auxiliando no aumento da retenção de conteúdos, no desenvolvimento da autonomia, da criatividade, no seguimento de instruções e na capacidade de tomar decisões. Por meio de simulações e desafios, os estudantes podem explorar as consequências de suas ações no meio ambiente, assumindo papéis que os colocam como protagonistas na resolução de problemas reais.

Para Cunha (2012), os jogos podem ser empregados para apresentar, ilustrar, avaliar ou revisar conteúdos, favorecendo, de modo geral, a apropriação do conhecimento de forma mais dinâmica, rápida e



motivadora. Esse tipo de abordagem promove o pensamento crítico e a conscientização ambiental, estimulando atitudes mais responsáveis e sustentáveis tanto na escola quanto fora dela.

No ensino da matemática, os jogos digitais oferecem um meio dinâmico de explorar conceitos como operações básicas, geometria, lógica e resolução de problemas. Através de desafios progressivos, os estudantes podem desenvolver o raciocínio lógico e aprimorar suas habilidades matemáticas de maneira mais envolvente. Segundo Pereira (2013), o jogo representa um dos caminhos mais eficazes para que as escolas promovam a integração dos estudantes de maneira criativa, produtiva e participativa, servindo como um recurso valioso para o desenvolvimento integral do aluno e para sua preparação diante dos desafios que surgirão ao longo de sua vida. Os jogos permitem ainda o *feedback* imediato, que ajuda na identificação de erros e reforça os acertos, o que torna o processo de aprendizagem mais eficaz e motivador. Dessa forma, eles atuam como uma ponte entre a teoria e a prática, facilitando a compreensão dos conteúdos matemáticos.

No ensino de língua portuguesa, os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento de competências como leitura, escrita, interpretação textual e gramática. Ao utilizar narrativas interativas, desafios linguísticos e dinâmicas de palavras, os estudantes ampliam seu vocabulário e melhoram a compreensão textual de forma mais prazerosa. Para Falkembach (2016), os jogos educativos, de fato, estimulam o desenvolvimento cognitivo ao favorecer a elaboração de estratégias para a resolução de problemas. Após a fase inicial da brincadeira, o estudante passa a demonstrar, gradualmente, uma abordagem mais individualizada para alcançar o objetivo proposto, o que resulta em ganhos cognitivos progressivos. Além disso, o uso de jogos pode ajudar na superação de dificuldades específicas na alfabetização e no letramento, permitindo que os alunos avancem no domínio da língua com mais autonomia e confiança.

Por fim, áreas como informática na educação, computação educacional e lógica de programação encontram nos jogos digitais um campo fértil para desenvolver competências essenciais do século XXI. De acordo com Batista e Dias (2012), jogos baseados em resolução de problemas, algoritmos e estruturas de repetição, por exemplo, introduzem os estudantes ao pensamento computacional de forma intuitiva. Isso fortalece habilidades como criatividade, colaboração e perseverança diante de desafios. Ao integrar essas competências ao currículo escolar por meio dos jogos, os educadores preparam os alunos para um mundo cada vez mais digital e interconectado.

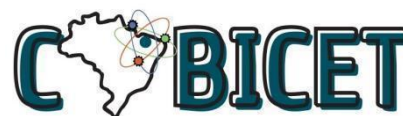
## CONCLUSÃO

A análise das publicações da RBIE evidenciou a relevância crescente dos jogos educativos no cenário pedagógico nacional. Os resultados apontam para uma produção constante e diversificada, com ênfase em abordagens que integram o lúdico e o digital como estratégias de ensino eficazes. As nuvens de palavras destacaram a centralidade dos termos “jogo”, “educação” e “ensino”, reforçando a importância desses elementos nas propostas analisadas.

Além disso, observou-se que os jogos digitais são considerados ferramentas pedagógicas promissoras por sua capacidade de estimular o engajamento, a autonomia e o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. A partir da revisão, torna-se evidente que há uma tendência de valorização dos recursos tecnológicos no processo educacional, apontando para a necessidade de investimentos contínuos na criação, avaliação e aplicação de jogos que dialoguem com os objetivos curriculares e com a realidade dos alunos.

A inclusão de jogos nas aulas por parte dos professores tem se mostrado uma estratégia eficaz para facilitar a compreensão de conteúdos considerados difíceis pelos alunos. Muitos estudantes enfrentam barreiras cognitivas ou emocionais quando lidam com disciplinas como matemática, ciências ou gramática, e os jogos funcionam como uma ponte entre o conteúdo e o interesse do aluno. Ao transformar o aprendizado em uma atividade lúdica e interativa, os jogos reduzem a ansiedade, aumentam a motivação e favorecem a assimilação de conceitos de forma natural e divertida. Essa abordagem ativa o raciocínio lógico, a tomada de decisão e a resolução de problemas, promovendo um aprendizado mais significativo e duradouro.

Além disso, os jogos permitem que os professores adaptem os conteúdos às diferentes necessidades da turma, respeitando o ritmo de cada aluno. Eles proporcionam *feedback* imediato, o que ajuda o estudante a perceber seus erros e acertos no momento da aprendizagem, reforçando o conhecimento. Em conteúdos tradicionalmente complexos, como frações, funções, análise sintática ou regras ortográficas, o uso de jogos estimula a experimentação sem medo de errar. Assim, ao incorporar essas ferramentas didáticas às suas práticas, os professores tornam suas aulas mais atrativas, inclusivas e eficientes, promovendo um ambiente onde aprender é também sinônimo de prazer.



## AGRADECIMENTOS

Ao IFPB e ao Green Maker Lab - Grupo de Pesquisa e Inovação em Química Verde.

## REFERÊNCIAS

ABRAGAMES. Proposição de políticas públicas direcionadas à indústria brasileira de jogos digitais. Edição digital. São Paulo, 2014.

ARNAUD, A. A. Jogos e atividades lúdicas no ensino de Química: a experiência de planejar e implementar uma disciplina. *Química Nova na Escola*, prelo, 2024.

ARAGÃO, M. C. M. *et al.* O uso de aplicativos para auxiliar no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro autista. *Olhares & Trilhas*, v. 21, n. 1, p. 43–57, 2019.

BASTOS, R. L. Ciências humanas e complexidades: projetos, métodos e técnicas de pesquisa. 2. ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

BATISTA, D. A.; DIAS, C. L. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no Ensino Fundamental. *Colloquium Humanarum*, v. 9, n. especial, p. 975-982, 2012.

CUNHA, M. B. Jogos no Ensino de Química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. *Química Nova na Escola*, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

FALKEMBACH, G. A. M. O lúdico e os jogos educacionais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. 2016.

GIL, H.; PARAÍSO, D. L. A utilização de um ambiente lúdico «Jogos Digitais vs Jogos Analógicos» nas aprendizagens dos alunos: contribuições de um estudo comparativo no 1.º ciclo do ensino básico. *Brazilian Journal of Development*, v. 8, n. 9, p. 60695-60707, 2022.

KRIZ, W. C. Gaming in the time of covid-19. *Simulation Gaming*, v. 51, n. 4, p. 403-410, 2020.

LEITE, B. S. Tecnologias no Ensino de Química: teoria e prática na formação docente. Curitiba: Appris, 2015.

LEITE, B. S. Tecnologias no ensino de química: passado, presente e futuro. *Scientia Naturalis*, v. 1, n. 3, p. 326-340, 2019.

LIMA, T. P. *et al.* A. O jogo na formação inicial de professores/as de química: olhares dos/as licenciandos/as. In: Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia, 5, 2024

MACHADO, L. S. *et al.* Serious games baseados em realidade virtual para educação médica. *Revista Brasileira de Educação Médica*, v. 35, n. 2, p. 254–262, 2011.

MARCHIORI, G. T. R. *et al.* Educakids: um jogo educacional para auxílio ao ensino e aprendizagem. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO DA REGIONAL CATALÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, 2., 2014, Catalão. Anais [...]. Catalão/GO, 2014.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. Metodologia Científica. 8. ed. Barueri: Atlas, 2022.

MEDEIROS, K. Pesquisa aponta que 74,5% dos brasileiros jogam videogames. Disponível em: <https://portalpopline.com.br/pesquisa-74-brasileiros-jogam-videogames/>. Acesso em: 12 fev. 2025.

OLIVEIRA, C. C.; MOREIRA, J. W. C. M. Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de Software Educativo. 1. ed. Campinas: [s.n.], 2001.

PEREIRA, A. L. L. A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Ensino de História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e Secundário) – Universidade do Porto, Porto, 2013.

PEREIRA, R. A. A utilização dos jogos digitais como recurso pedagógico no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro autista. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo. Rio de Janeiro: LTC, 2004.

PRENSKY, M. Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital gamebased learning. St. Paul: Paragon House, 2007.

REZENDE, F. A. M. Jogos no ensino de química: um estudo sobre a presença/ausência de teorias de ensino



e aprendizagem à luz do V epistemológico de Gowin. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2017.

REZENDE, A. P. Tendências para a indústria de Games, 2023.

TAROUCO, L. M. R. *et al.* Jogos educacionais. *RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação* [recurso eletrônico], Porto Alegre, 2004.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1994.