ISSN: 2358-8829

MULHERES INVISIBILIZADAS NA HISTÓRIA DA MATEMÁTICA: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL NO RPG MAKER COMO RECURSO EDUCATIVO

Vanessa Araújo Rocha Reis [1]
Aylla Gabriela Paiva de Araújo [2]

INTRODUÇÃO

A invisibilidade feminina na História da Matemática constitui uma problemática de relevante interesse acadêmico e pedagógico, respaldada por levantamentos institucionais que apontam que as mulheres representam apenas 42% das ingressantes em cursos de graduação da área no Brasil e apenas 24% na pós-graduação *stricto sensu* (IMPA, 2020), o que reflete a urgência de discussões aprofundadas nos âmbitos do Ensino Superior e da Educação Básica.

Historicamente, constata-se a escassez de abordagens sobre a participação de mulheres cientistas em salas de aula e em materiais didáticos tradicionais, conforme evidenciado por estudos de Silva (2017), Araújo (2018) e Galvão e Pereira (2021), que denunciam o apagamento sistemático de teorias desenvolvidas por matemáticas nos currículos escolares. Em contrapartida, diante dos avanços tecnológicos observados nas últimas décadas, as tecnologias digitais emergem como caminhos promissores para democratizar o acesso ao conhecimento e ressignificar narrativas históricas marginalizadas.

A trajetória das mulheres nas ciências, tecnologias, engenharias e matemática (STEM) é caracterizada por processos contínuos de superação de barreiras socioculturais e institucionais (Ignotofsky, 2017; Melo, 2017; Fernandez; Amaral; Viana, 2019). No setor de desenvolvimento e uso de jogos digitais, embora haja uma crescente e expressiva participação das mulheres enquanto jogadoras e criadoras de conteúdo (Schaffel; Moura, 2011; Souza, 2015), ainda persistem assimetrias nas representações de gênero e no reconhecimento de suas produções.

[1] Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN, vanessa20230020520@alu.uern.br ;
[2] Professor orientador: doutorado, Universidade Estadual do Rio Grande do Norte - UERN, ayllagabriela@uern.br .

ISSN: 2358-8829

Dados da *Entertainment Software Association* (ESA, 2014) revelam que aproximadamente 47% dos praticantes de jogos eletrônicos pertencem ao gênero feminino, consolidando as mulheres como parte ativa e fundamental desse mercado. Esse panorama evidencia a relevância de analisar os jogos digitais para além do mero entretenimento, reconhecendo seu potencial como mídia formativa e educacional.

Para além do lazer, os jogos digitais destacam-se pela capacidade de proporcionar aprendizagem ativa e experiências imersivas (Gee, 2004; Squire, 2011; Boller; Kapp, 2018). De acordo com Prensky (2012), a abordagem da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (*Digital Game-Based Learning* - DGBL) favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e o raciocínio lógico-matemático. Articular a DGBL à História da Matemática configura-se como um desafio pedagógico profícuo, permitindo não apenas o estudo de conteúdos curriculares, mas também a promoção de reflexões críticas sobre a representatividade e a equidade de gênero na ciência.

Frente a esse contexto, formula-se a seguinte questão de pesquisa: Como um jogo digital educacional desenvolvido na plataforma RPG Maker pode favorecer a visibilização das contribuições das mulheres na História da Matemática até o século XXI, bem como estimular reflexões críticas sobre os processos históricos de invisibilização feminina na produção do conhecimento matemático?

Para responder a essa problematização, estabeleceu-se como objetivo geral desenvolver a proposta e a estrutura de um protótipo de jogo digital educacional na plataforma *RPG Maker MV*, intitulado “Guardiãs da Matemática”, como recurso pedagógico para dar visibilidade e promover o conhecimento acerca das contribuições de sete matemáticas historicamente marginalizadas: Hipátia de Alexandria, Maria Gaetana Agnesi, Marie-Sophie Germain, Emmy Noether, Marjorie Lee Browne, Maria Laura Mouzinho Leite Lopes e Maryam Mirzakhani.

METODOLOGIA

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, com objetivos exploratórios, procedimento bibliográfico e delineamento voltado ao desenvolvimento de software educacional. A opção pelo paradigma qualitativo justifica-se pela necessidade de apreender o fenômeno sob uma perspectiva interpretativa, analítica e contextualizada (Minayo, 2007; Gil, 2025). Conforme apontam Marconi e Lakatos (2003), o rigor

ISSN: 2358-8829

metodológico atua como elemento articulador entre o problema proposto, a fundamentação teórica e o artefato produzido.

A fase exploratória e bibliográfica consistiu no levantamento e análise crítica da literatura especializada em repositórios e bases acadêmicas (como o Google Acadêmico e Periódicos CAPES), utilizando descritores associados à História da Matemática, Relações de Gênero e Jogos Digitais na Educação. A partir desse levantamento, selecionou-se um recorte de amostragem intencional composto por sete matemáticas, critério pautado na densidade documental disponível e na viabilidade de transposição didática pedagógica.

No escopo desta investigação, a concepção e a modelagem do protótipo do jogo digital Guardiãs da Matemática fundamentaram-se no ciclo de desenvolvimento de software educacional de Sommerville (2018) e nas diretrizes de construção de Game Design Document (GDD) propostas por Cruz (2013) e Vasconcellos e Carvalho (2023). Delimitando-se à fase de concepção e prototipação do artefato tecnológico, o percurso de elaboração estruturou-se em três etapas metodológicas efetivamente executadas.

A fase da especificação dos Requisitos Pedagógicos e Curriculares compreende a definição do público-alvo (estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental) e alinhamento intencional das mecânicas lúdicas às habilidades matemáticas estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), abrangendo as unidades temáticas de Números, Álgebra, Geometriae Probabilidade.

Já a fase Projeto e Game Design (Modelagem do GDD) envolveu a concepção da estrutura narrativa ficcional em estilo RPG 2D; criação do conceito visual do ambiente (inspirado na Biblioteca de Alexandria); caracterização das sete matemáticas como mentoras (Hipátia, Maria Gaetana Agnesi, Sophie Germain, Emmy Noether, Maria Laura Mouzinho, Marjorie Lee Browne e Maryam Mirzakhani); estruturação da figura antagônica (Sombra do Esquecimento); e elaboração da mecânica de transposição didática, na qual os combates tradicionais de RPG foram substituídos por *puzzles* de raciocínio lógico-matemático.

Por fim, na etapa de Prototipação, realizou-se a criação do fluxograma macro de jogabilidade (compreendendo 9 fases progressivas), geração de *assets* e representações visuais com o auxílio de engenharia de *prompts* via Inteligência Artificial Generativa, e codificação dos diálogos, eventos, itens colecionáveis e condições de avanço da narrativa.

Ressalta-se que o desenvolvimento completo da codificação técnica final e os testes empíricos de validação com turmas da Educação Básica constituem etapas direcionadas para trabalhos futuros. O produto educacional foi concebido sob a perspectiva de um Recurso Educacional Aberto (REA), sem qualquer fim lucrativo.

REFERENCIAL TEÓRICO

A construção do conhecimento matemático, compreendida sob a ótica historiográfica de D'Ambrosio (2013) e Chaquiam (2017), pressupõe o entendimento dos contextos socioculturais de sua geração, difusão e institucionalização. Contudo, a historiografia tradicional predominantemente veiculou uma perspectiva masculinizada da ciência, atribuindo teoremas e postulados quase exclusivamente a cientistas homens (Pitágoras, Euclides, Descartes, Newton), omitindo as contribuições femininas correlatas (Ignotofsky, 2017; Fernandez; Amaral; Viana, 2019).

As raízes da desidentificação feminina com as ciências exatas decorrem de barreiras estruturais e institucionais que estenderam-se por séculos. Conforme analisam Araújo (2018) e Melo (2017), discursos deterministas que associavam a aptidão matemática ao gênero masculino configuram-se como convenções sociais sem qualquer respaldo biológico. Dados institucionais do IMPA (2020) e estudos de Silva (2017) demonstram que a disparidade de gênero se amplia no avanço da carreira acadêmica (graduação a pós-graduação), fruto de mecanismos simbólicos de exclusão que geram o não pertencimento.

Apesar das restrições impostas, diversas mulheres produziram avanços científicos de valor inestimável para a consolidação do saber matemático. A literatura historiográfica resgatada nesta pesquisa evidencia as contribuições de sete expoentes femininas: Hipátia de Alexandria (370-415 d.C.), cujos trabalhos pioneiros na geometria e os comentários à Aritmética de Diofanto foram documentados por Martins (2015) e Fernandez, Amaral e Viana (2019); Maria Gaetana Agnesi (1718-1799), destacada por Eves (2004) e Viana (2018) como autora do precursor compêndio Instituzioni Analitiche e dos estudos sobre a curva de Agnesi;

Ademais, destacam-se também as investigações de Marie-Sophie Germain (1776-1831), cujas investigações na Teoria dos Números e na Elasticidade foram analisadas por Singh (1997) e Hall e Jones (2004); Amalie Emmy Noether (1882-1935), revolucionária da Álgebra Abstrata e da Física Teórica, com contribuições mapeadas por Bayer (1987) e Nascimento (2013); Marjorie Lee Browne (1914-1979), pioneira afro-

americana nas pesquisas em Topologia e na obtenção do doutorado na área, conforme registrado por Lewis (2020) e San Martín e Lekuona (2017); Maria Laura Mouzinho Leite Lopes (1917-2013), vanguarda da Educação Matemática brasileira e fundadora do GEPEM, resgatada por Pereira (2015) e Andrade e Oliveira (2020); e Maryam Mirzakhani (1977-2017), primeira mulher laureada com a Medalha Fields por seus trabalhos em Geometria Hiperbólica, estudada por Martins (2015) e Negreiros, Souza e Paula (2016).

Do ponto de vista pedagógico, a integração da História da Matemática aos Jogos Digitais apoia-se, primordialmente, nos conceitos de Ludicidade postulados por Caillois (1990) e Huizinga (2001), os quais compreendem o jogo como uma atividade cultural humanizadora, regulada e dotada de significado intrínseco. Na esfera educacional, as proposições de *Digital Game-Based Learning* (DGBL), sustentadas por Prensky (2012) e Gee (2004), evidenciam que os ambientes virtuais interativos promovem a aprendizagem ativa ao combinarem desafios cognitivos gradativos a sistemas de recompensa e *feedback* em tempo real. Conforme salientam Boller e Kapp (2018) e Squire (2011), os jogos instrucionais e sérios transcendem o mero entretenimento, permitindo que os estudantes experimentem situações-problema em ambientes seguros, onde o erro deixa de ter um caráter punitivo e passa a ser ressignificado como etapa constitutiva do raciocínio crítico e da produção de sentidos.

Complementarmente, Alves (2015) destaca que a incorporação de mecânicas gamificadas estimula a motivação intrínseca e o engajamento de longo prazo em tarefas de alta complexidade conceitual. Nesse cenário, o uso do gênero *Role-Playing Game* (RPG) destaca-se por posicionar o estudante na condição de agente ativo e protagonista de sua própria aprendizagem (Moura, 1994; Grando, 2000; Santos; Silva, 2025). Ao assumir papéis e tomar decisões ancoradas na narrativa, o aluno é incentivado a mobilizar conhecimentos matemáticos e históricos para ultrapassar obstáculos, favorecendo o raciocínio lógico, a autonomia e a reflexão crítica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O principal resultado desta investigação consiste na concepção pedagógica e na arquitetura de game design do protótipo “Guardiãs da Matemática”, desenvolvido para a plataforma *RPG Maker MV*. O jogo foi estruturado para ser desenvolvido em um RPG

ISSN: 2358-8829

2D de exploração e *puzzles*, substituindo os mecânicos combates tradicionais de RPG por desafios conceituais de Matemática e História da Ciência.

A transposição didática, formulada com base em Chevallard (1991), permitiu converter os saberes científicos (saber sábio) produzidos pelas cientistas investigadas em saberes ensináveis (saber ensinado) por meio de *puzzles* e mecânicas de *gameplay* interativas, conforme sintetizado no Quadro 1.

Quadro 1: Síntese da Transposição Didática no Jogo Guardiãs da Matemática

Matemática	**Saber Sábio (Conceito Científico)**	**Transposição (*Puzzle*)**	**Objetivo Pedagógico (Saber Ensinado)**
Hipátia de Alexandria	Geometria	Identificação de Padrões atraves de figuras e sequências	Visualizar, compreender e aplicar conceitos geométricos
Maria Gaetana Agnesi	Cálculo Diferencial e a "Curva de Agnesi"	Alinhamento de pontos para formar a passagem.	Compreender a relação entre equações matemáticas, variáveis e ordem crescente dos Números.
Marie - Sophie Germain	Teoria dos Números	Decifrar códigos através da paridade de argumentos.	Demonstrar a lógica numérica como ferramenta de superação de barreiras.
Emmy Noether	Álgebra Abstrata e Teorema da Simetria	Organização de símbolos que não mudam sob rotação ou movimento.	Introduzir o conceito de estruturas algébricas e a beleza da simetria na matemática.
Maria Laura Mouzinho	Didática e Geometria	Organização do Conhecimento. *Puzzles* de ordenação lógica e estruturação da abordagem de conceitos.	Refletir sobre a importância da organização do pensamento matemático no ensino.
Marjorie Lee Browne	Topologia e Conjuntos	Manipulação de formas.	Introduzir noções de topologia e propriedades de figuras não rígidas.
Maryam Mirzakhani	Geometria Hiperbólica	Navegação em Superfícies. Mapas com curvaturas negativas e caminhos não euclidianos.	Desconstruir a visão limitada da geometria plana, explorando novos espaços

Fonte: Elaborado pela autora, 2026

Ademais, as mecânicas desenvolvidas alinham-se expressamente às habilidades preconizadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para os anos finais do Ensino Fundamental (Brasil, 2017), garantindo a aplicabilidade curricular do produto educacional.

ISSN: 2358-8829

Narrativamente, a proposta do jogo digital Guardiãs da Matemática fundamenta-se em um enredo de fantasia e ficção em estilo RPG 2D (*pixel art*), projetado para ser desenvolvido na plataforma RPG Maker MV. A história desenvolve-se em um universo simbólico no qual o conhecimento é a força que sustenta a civilização. O jogador assume o papel de um Aprendiz convocado pela filósofa e matemática Hipátia de Alexandria para percorrer nove fases lineares, nas quais precisa resolver *puzzles* conceituais e coletar artefatos simbólicos de conhecimento para restaurar a memória histórica da ciência.

A experiência inicia-se num módulo introdutório (Prólogo) ambientado na Grande Biblioteca de Alexandria, escolha cenográfica que ressalta a relevância histórica desse monumento como um dos maiores centros de produção do conhecimento da Antiguidade. Nessa etapa inicial, o jogador interage com a guardiã Hipátia de Alexandria num nível tutorial projetado para apresentar as mecânicas de jogo, introduzir conceitos fundamentais de geometria e contextualizar o enredo. Na Fase 1, ainda na Biblioteca, o jogador enfrenta o "Enigma dos Tomos Perdidos", no qual deve reorganizar sete livros em pedestais utilizando pistas lógicas e raciocínio dedutivo. Ao concluir o desafio, recebe a Chave dos Tomos, um item aparentemente sem utilidade imediata, mas que desempenhará papel determinante no clímax da narrativa.

A Fase 2 decorre no Salão da Curva Viva, cenário inspirado na matemática italiana Maria Gaetana Agnesi, e foca-se em conceitos de Álgebra e Funções. Para progredir, o jogador precisa de resolver equações lineares para ativar plataformas hexagonais em ordem crescente de valor, formando uma ponte sobre o abismo e obtendo o Fragmento de Fórmula, artefato que simboliza a recuperação do saber algébrico. Em seguida, a Fase 3 desenvolve-se no Reino das Máscaras, sob a mentoria de Sophie Germain. Num ambiente de labirinto de espelhos, o desafio explora a Teoria dos Números e a paridade (números pares e ímpares), exigindo que o jogador analise as afirmações numéricas de vários NPCs para identificar o único aliado e conquistar a Máscara Quebrada, símbolo da superação de aparências enganosas pela razão.

A quarta fase ocorre no Reino da Simetria e tem como personagem central a matemática Emmy Noether, articulando ideias de Álgebra Abstrata e padrões geométricos. O jogador é desafiado a observar espelhos mágicos e a alinhar partes simétricas de figuras incompletas (luas, estrelas e polígonos), desenvolvendo a percepção espacial até obter o Cristal da Simetria. A Fase 5 marca a transição para níveis intermediários no Reino da Didática, inspirado em Maria Laura Mouzinho. Assumindo o

ISSN: 2358-8829

papel de docente, o jogador precisa de organizar cartas contendo definições, exemplos e representações visuais numa sequência lógica para ensinar frações aos aprendizes do reino, refletindo sobre o planejamento pedagógico e conquistando a Semente do Saber.

Na Fase 6, situada no Reino da Topologia com Marjorie Lee Browne, abordam-se as propriedades geométricas que permanecem inalteradas sob deformações contínuas. O jogador analisa pares de objetos para identificar quais se podem transformar sem cortes ou colagens, desenvolvendo a compreensão de continuidade e recebendo o Anel da Continuidade (prevendo-se uma alternativa de classificação de formas caso existam limitações técnicas no *RPG Maker MV*). A sétima fase decorre no Reino Hiperbólico, homenageando Maryam Mirzakhani num jardim de caminhos fractais. O desafio exige analisar taxas de crescimento e ramificação para navegar por superfícies de curvatura negativa, resultando na obtenção do Cristal da Curvatura.

A Fase 8 situa-se no Templo de Hipátia, atuando como um momento de consolidação pedagógica e integração de conhecimentos. O jogador aplica de forma conjunta os saberes adquiridos nas fases anteriores — incluindo classificação de triângulos, identificação de padrões em sequências de polígonos e problemas práticos com frações —, conquistando o Compasso de Hipátia. Por fim, a Fase 9 representa a Batalha Final na Grande Biblioteca de Alexandria contra a Sombra do Esquecimento, antagonista que personifica o apagamento histórico das mulheres na ciência. O jogador utiliza estrategicamente cada um dos sete artefatos acumulados para neutralizar a vilã e, no momento decisivo, combina o Compasso de Hipátia com a Chave dos Tomos (obtida na primeira fase) para abrir o Portal da Luz e da Memória. Esse ato aprisiona a Sombra, restaura a biblioteca e reabilita os legados das sete matemáticas na história do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do protótipo “Guardiãs da Matemática” evidencia a exequibilidade e a fertilidade pedagógica da integração entre a História da Matemática, os Estudos de Gênero e a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. A transposição didática operada no *RPG Maker MV* demonstrou que elementos biográficos e conceitos abstratos podem ser convertidos em mecânicas lúdicas capazes de promover o engajamento e a aprendizagem significativa.

Os objetivos propostos foram satisfatoriamente alcançados mediante o mapeamento das trajetórias científicas, a análise dos processos de exclusão e a completa estruturação do design instrucional e narrativo do jogo. Como limitação deste estudo, assinala-se que o trabalho se deteve na fase de prototipação (*Game Design Document* - GDD). Indica-se para pesquisas futuras a compilação completa do software e a realização de testes empíricos de usabilidade e aprendizagem com estudantes da Educação Básica.

Palavras-chave: RPG Maker; Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais; Mulheres na Matemática.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ANDRADE, Maria Helena de; OLIVEIRA, Rannyelly Rodrigues de. Maria Laura Mouzinho Leite Lopes: uma matemática feminina brasileira na História da Matemática. In: ENCONTRO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, 8., 2020. Anais [...]. Rio de Janeiro: SBEM-RJ, 2020.

ARAÚJO, F. C. de et al. Jogos digitais no ensino de matemática: uma revisão sistemática de literatura. Caderno Pedagógico, v. 21, n. 8, p. e7168, 2024.

ARAÚJO, Karla da Silva. Relações de gênero no contexto escolar: Matemática não é para mulheres? 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Valparaíso de Goiás, 2018.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC/SEB, 2017.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHAQUIAM, Miguel. Ensaios temáticos: história e matemática em sala de aula. Belém: SBEM / SBEM-PA, 2017.

CHEVALLARD, Yves. La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado. Buenos Aires: Aique, 1991.

CRUZ, A. C. G. P. M. C. Game design document (GDD) ainda é a melhor forma de planejar seu jogo. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 12., 2013, São Paulo. Anais [...]. Porto Alegre: SBC, 2013.

D'AMBROSIO, Ubiratan. A história da matemática: questões historiográficas e políticas e reflexos na educação matemática. In: BICUDO, Maria Aparecida Viggiani (Org.). Pesquisa em educação matemática: concepções & perspectivas. São Paulo: Editora UNESP, 1999. p. 97–115.

D'AMBROSIO, Ubiratan. Por que e como ensinar história da matemática. REMATEC, Natal, v. 8, n. 12, jan./jun. 2013.

DE SOUZA GALVÃO, Mateus; PEREIRA, Lucília Batista Dantas. História das Mulheres na Matemática: uma proposta para a sala de aula. Revista Brasileira de História, Educação e Matemática (HIPÁTIA), v. 6, n. 1, p. 18-39, 2021.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA). Essential facts about the computer and video game industry: 2014 sales, demographic, and usage data. Washington, D.C.: ESA, 2014.

EVES, Howard. Introdução à história da matemática. Tradução de Hygino H. Domingues. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2004.

FERNANDEZ, Cecília de Souza; AMARAL, Ana Maria Luz Fassarella do; VIANA, Isabela Vasconcellos. A história de Hipátia e de muitas outras matemáticas. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Matemática, 2019.

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

GIL, Antonio Carlos. Pesquisa qualitativa básica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2025.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

IGNOTOFSKY, R. As cientistas: 50 mulheres que mudaram o mundo. Tradução de Sonia Augusto. São Paulo: Blucher, 2017.

IMPA. Desigualdade de gênero é realidade global na matemática. Rio de Janeiro: Instituto de Matemática Pura e Aplicada (IMPA), 2020.

LEWIS, Jone Johnson. Biography of Marjorie Lee Browne, Mathematician and Educator. ThoughtCo, 2020.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARTINS, Maria do Carmo. Maryam Mirzakhani: a primeira mulher vencedora da Medalha Fields. Correio dos Açores, p. 14, 2015.

MELO, C. I. B. Relações de gênero na matemática: o processo histórico-social de afastamento das mulheres e algumas bravas transgressoras. Revista Ártemis, v. 24, n. 1, p. 189, 2017.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 26. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. Educação Matemática em Revista, v. 2, n. 3, p. 17-24, 1994.

NASCIMENTO, Ester da Silva Barbosa do. A mulher e a lenda-Hipátia de Alexandria e os desafios de se recuperar uma história não idealizada. 2022.

PEREIRA, Pedro Carlos. Um elo perfeito: Maria Laura Mouzinho Leite Lopes e a educação matemática. Revista Científica General José María Córdova, v. 13, n. 15, p. 326-334, 2015.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora Senac, 2012.

SAN MARTÍN, Javier; LEKUONA, Izaskun. Marjorie Lee Browne y el legado afroamericano en matemáticas. Mujeres con ciencia, 2017.

SANTOS, Bruno Leonardo Campos; SILVA, Erivanildo Lopes da. O RPG (Role-Playing Game) como estratégia didática: construção de jogos no ensino de ciências para mobilização do pensamento crítico. RBECM, v. 8, n. 1, p. 89-102, 2025.

SANTOS, Edlainy Aparecida Souza; SANTOS, Claudiene dos. A influência dos jogos matemáticos no aprendizado de jovens e adultos no Brasil. Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v. 12, p. 276–285, 2025.

SCHAFFEL, Verônica de Oliveira; MOURA, Rafael Matias de. Utilização do Roleplaying Game (RPG) eletrônico como ferramenta metodológica de Aprendizagem em Biologia. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL "EDUCAÇÃO CONTEMPORANEIDADE", 5., 2011, São Cristóvão. Anais [...]. São Cristóvão, 2011.

SILVA, L. B. Carreiras de professoras de exatas e engenharias: estudo em uma IFES do Nordeste brasileiro. 2017. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA (SBEM). Edital SBEM-DNE n.° 002/2025: Regulamento do Prêmio "Medalha Profa. Maria Laura Mouzinho Leite Lopes" – Triênio 2022-2025. Brasília, DF: SBEM, 2025.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018.

SOUZA, Elaine Santana de. RPG na Educação: utilizando o RPG Maker para elaboração de jogos eletrônicos. In: CONGRESSO INTEGRADO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (CITI), 2015, Campos dos Goytacazes. Anais [...]. Campos dos Goytacazes: UENF, 2015.

SQUIRE, Kurt. Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. New York: Teachers College Press, 2011.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de. "GDD-Sério": uma Proposta de Game Design Document (GDD) para desenvolvimento de jogos sérios. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 22., 2023, Rio Grande/RS. Anais [...]. Porto Alegre: SBC, 2023. p. 169-178.

VIANA, Isabela. A Vida de Maria Gaetana Agnesi. Niterói: Mulheres na Matemática – UFF, [2018?].