

## Referências dos 18 Estudos Primários Relevantes

1. Angeli, S., Bim, S. A., e Gasparini, I. (2022). "Mulheres na Ciência: Jogando para Aprender". Anais do XVI Women in Information Technology (WIT 2022), p. 1 - 6.
2. Briceño, A. J. L., Silvestre, A. S. S., Castro, B. P., Soares, H. E. F., Oliveira, T. A., Silva, T. P., Araujo, A. P. F., Castanho, C. D., Koike, C. C., Holanda, M., e Oliveira, R. B. (2021). "Mundo Bit Byte: Um jogo digital para disseminar o conhecimento sobre personalidades femininas na Computação". Anais do XV Women in Information Technology (WIT 2021), p. 1 -10.
3. Costanzi, N. R., Koga, A., e Brandão, A. (2022). "Prototipação com Design Participativo de um Jogo Digital sobre Igualdade de Gênero". Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 1 - 10.
4. Dias, C. M., Laubisch, C., Ribeiro, S. G., Queiroz, R. Q., e Laubisch, A. (2019). "Anamnesis, um jogo digital sobre acolhimento da diversidade em serviços de saúde". XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2019), p. 1390 - 1391, Rio de Janeiro - RJ.
5. Duarte, S. M., Pinheiro, R. G., Bacchin, C. T., Machado, M. da C., e Ishitani, L. (2021). "Sucesso4me: projeto de um jogo para atrair mulheres para a área de Computação". Anais estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2021), p. 1 - 10.
6. Figueiredo, K. da S. e Santos, J. C. O. (2016). "Computasseia: destacando a participação feminina na História da Computação". Anais do X Women in Information Technology (WIT 2016), p. 2652 - 2655.
7. Firmes, A. de G., Hass, A. R., Fernandes, L. L., Sales, L. M. B., e Schvambach, M. (2020). "Elas Digitais: visibilidade das mulheres no campo científico". XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2020), p. 496 - 499, Recife - PE.
8. Guimarães, V., Pessoa, L., Folz, R., Martins, L., Freitas, R. de (2021). "E aí meninas, qual vai ser? Agora sua carreira o jogo STEAM ParPow pode te ajudar a escolher". Anais do XV Women in Information Technology (WIT 2021), p. 1 - 10.
9. Lacerda, G. dos R., Bracco, N. di C., e Bortolan, A. de P. (2019). "Safo em game". XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2019), p. 1390 - 1391, Rio de Janeiro - RJ.
10. Menezes, N. F., Cunha, L. A., Barbosa, R. C. (2017). "Gênero e diversidade sexual em um jogo infantil". XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2017), p. 1144 - 1147, Curitiba - PR.
11. Milson, A. L. S., Ribeiro, I. M. C. D. Andrade, I. A., Gonçalves, J. M. M., Laboissiere, L. M., Ferreira, M. D., Dalip, D. H., Brandão, M. A., e Moro, M. M. (2020). "Elas na Ciência: Website com Jogos para Divulgar Personalidades Femininas". Anais do XIV Women in Information Technology (WIT 2021), p. 1 -10.
12. Rauta, C. R. V. S., Reinhold, I., e Wippel, M. T. de A. (2022). "Jogos de tabuleiro como forma de estímulo ao Pensamento Computacional e à STEAM-W". Anais do XVI Women in Information Technology (WIT 2022), p. 1 -6.
13. Ribeiro, S. G., Dias, C. M., Carvalho, F. G., Ribeiro, F. C., Percini, C. N. B., Gomes, H. da S., Bottino, F. de O., Dick, O. E. S., Nascimento, D. C. do, e Vasconcellos, M. S. (2022). "Ciência em Jogo: criação coletiva de RPG sobre mulheres na Ciência".

Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 1 - 5.

14. Rios, J. A., Santos, L. C. M., Santos, M. A. M., Conceição, D. B. B., Heck, C. de L., Moreno, L. A., e Paes, L. de O. (2022). "A história da baiana Rozete e o acarajé de ouro: preservando elementos histórico-culturais por meio de um jogo digital". Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 1 - 10.
15. Santos, L. C. M. dos, Caldas Filho, J. T., Cavalcanti, J. P. L., e Santos, M. A. I. M. dos (2020). "Liberte a Rosa". XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2020), p. 673 - 681, Recife - PE.
16. Santos, L. C. M. dos, Darzé, J. P., Santos, G., e Santos, M. A. I. M. dos (2020a). "Jogo Sério para apoiar no combate e prevenção ao Câncer de Mama: Uma luta interna". XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2020), p. 1072 - 1075, Recife - PE.
17. Santos, L. C. M. dos, Oliveira, D. M. de, Rocha, R. B., Souza, A. C. dos S., e Machado, A. de O. (2021). "Mariazinha da Penha: Um Jogo Educacional sobre a Lei Maria da Penha". Anais estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2021), p. 1 - 10.
18. Santos, L. C. M. dos; Silva, G. S., Lopes, A. C. A., Jesus, F. C. S. de, Pereira, G. C., Sampaio Filho, R. A. de A., e Ferreira, T. S. de J. (2022). "Mask Rescue: A aventura de Nia na Tanzânia". Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022), p. 1 - 10.