ID_artigo	Citação	Nome do Jogo	Tipo	Público alvo	Avaliação	Método de Avaliação
[1]	Rauta et al. (2022)	O caminho delas	Analógico	educação básica	Sim, 25 pessoas	Questionário
[2]	Angeli et al. (2022)	Mulheres na Ciência	Analógico	educação básica	Sim, própria equipe de desenvolvimento	Design Participativo
[3]	Guimarães et al. (2021)	Parpow	Analógico	educação básica	Sim, estudantes em feira de profissões	Torneios
<u>[4]</u>	Figueiredo e Santos (2016)	Computasseia	Analógico	tecnico e superior em computação	Não.	-
<u>[5]</u>	Ribeiro et al. (2022)	Jogo RPG 1	Analógico	mulheres	Não.	-
<u>[6]</u>	Briceño et al. (2021)	Mundo Bit Byte	Digital	educação básica	Sim, 234 pessoas	Formulário Google
[7]	Milson et al. (2020)	Quem Sou Eu	Digital	educação básica	Sim, 40 pessoas.	Formulário Google
[7]	Milson et al. (2020)	Ajudando Marie	Digital	educação básica	Sim, 40 pessoas.	Formulário Google
[7]	Milson et al. (2020)	Jogo da Memória	Digital	educação básica	Sim, 40 pessoas.	Formulário Google
[8]	Rios et al. (2022)	A receita do Acarajé de Ouro	Digital	todos os públicos	Não.	-
[9]	Costanzi et al. (2022)	A jornada de Dandara	Digital	não especifica	Não.	-
[10]	Santos et al. 2022	Mask Rescue	Digital	todos os públicos	Não.	-
[11]	Duarte et al. (2021)	Sucesso4me	Digital	mulheres	Sim, 10 meninas	Entrevista semiestruturada
[12]	Santos et al. (2021)	Mariazinha da Penha	Digital	mulheres	Não.	-
[13]	Firmes et al. (2020)	Jogo RPG 2	Digital	não especifica	Sim, 39 pessoas	Questionário
[14]	Santos et al. (2020)	Liberte a Rosa	Digital	todos os públicos	Não.	-
[15]	Santos et al. (2020a)	Uma Luta Interna	Digital	todos os públicos	Não.	-
[16]	Dias et al. (2019)	Anamnesis	Digital	profissionais da saúde	Não.	-
[17]	Lacerda et al. (2019)	Safo em Game	Digital	mulheres	Não.	-
[18]	Menezes et al. (2017)	Diverlândia	Digital	educação básica	Não.	-