

**AS FORMAS DA HISTÓRIA E O PROJETO DE JOGO  
ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DOS JOGOS DO HISTORIART  
STUDIO**

Diego Barreto Azevedo

UFRN

[diegoazevedo42@gmail.com](mailto:diegoazevedo42@gmail.com)

**RESUMO**

No contexto de jogos narrativos focados em História existem jogos com preocupação sobre suas referências historiográficas. Dentre outros grupos, destaca-se a produção do Historiart Studio. É a partir da produção autoral por meio do Historiart que se questiona quais formas de produção do conhecimento histórico são contempladas nos jogos deste estúdio e como se deu o processo de produção dos mesmos para alcançar a efetivação de determinada forma de organização do conhecimento histórico. Este trabalho teve por objetivo identificar as formas de utilização do conhecimento histórico nos jogos do Historiart bem como compreender seus processos e objetivos para alcançar as mesmas. Optou-se por uma pesquisa qualitativa aplicada, focada em apresentar soluções de problemas específicos. Para isso se fez o estudo de caso dos processos de produção dos jogos Aventuras Ancestrais, Movin'On e Mares do Sertão a partir dos esboços, textos iniciais e arquivos finais destes projetos a partir de entrevistas. A partir da análise desenvolvida, se considera que os jogos se vinculam a diferentes formas de compreender ou analisar a história, respectivamente a partir do processo histórico, das formas de pensar o passado e da representação do passado. Tais formas de uso da História trazem implicações no próprio ato de projetar e no entendimento sobre o produto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Role-playing game; Usos da História; Gamedesign

**INTRODUÇÃO**

O jogo, atividade presente em grande escala na sociedade contemporânea, entendido aqui como ferramenta de entretenimento e produção narrativa, é objeto de interesse de diversos docentes e discentes nos vários níveis educacionais. Dentro do que se entende por jogo, há o RolePlaying Game (RPG), traduzido no Brasil hora como jogo de interpretação de papéis, hora como jogo de contação de histórias. Tratam-se de jogos que tradicionalmente utilizam dados, lápis e papel auxiliados por um livro de regras para inserir os jogadores em uma atividade lúdica de conversação.

A utilização de jogos de tabuleiro, digitais ou RPGs no ensino de História é ampla e basta uma rápida pesquisa em plataformas de teses e dissertações para constatar a ampla produção de relatórios, proposições pedagógicas ou mesmo discussões teóricas a respeito do jogar e aprender história ou do jogo para ensino de história (Como exemplo, ver ANDRADE, 2007; CARDOSO, 2008; ALVES, 2013).

No entanto, o número é bem menor quando se busca por projetos de gamedesign que façam uso adequado do conhecimento histórico e de uma abordagem lúdica, seja para ensino de história, seja para uso comercial. Existem jogos sem preocupação com processos históricos, utilizando-os apenas como tema despretensioso (a série War, Puerto Rico, etc.) e, de outro lado, existem jogos focados especificamente no ensino, chamados jogos sérios em que o foco é a educação antes mesmo do entretenimento. (MICHAEL e CHEN, 2006). Especificamente no campo do RPG as produções de jogos apenas recentemente supriram demandas comuns entre professores: cenários localizados nacionalmente, grande material de apoio ou, do contrário, jogos simples e rápidos de se aprender ou se jogar. Neste contexto, destaca-se a produção do Coletivo Mundos Colidem, do Historiart Studio (de autoria deste autor) e do recém-lançado A Bandeira do Elefante e da Arara (ABEA), apenas para citar três tipos de produções distintas na área de História e que eventualmente atraem atenção de profissionais da História, sendo o primeiro jogos focados em contextos sócio-históricos locais (Rio Grande do Norte) a partir da produção de RPG em panfletos, ABEA como produção que contempla a demanda por material de consulta e o Historiart Studio como produção focada em projetos de jogo que contemplem especificamente as formas de se

utilizar da história a partir de jogos não-sérios e de pouco texto.

É neste contexto e a partir da produção autoral por meio do Historiart que se questiona quais formas de produção do conhecimento histórico são contempladas nos jogos deste estúdio e como se dão os processos de produção dos mesmos para alcançar a efetivação (seja pela leitura, seja pela experiência pretendida) de determinada forma de organização do conhecimento histórico.

### **OBJETIVOS**

Este trabalho teve por objetivo identificar as formas de utilização do conhecimento histórico nos jogos do Historiart bem como compreender seus processos e objetivos para alcançar as mesmas.

### **MÉTODO**

Para alcançar estes objetivos optou-se por uma pesquisa qualitativa aplicada, focada em apresentar soluções de problemas específicos (PRODANOV E FREITAS, 2013) neste caso, nas formas de alcançar os objetivos de uso da história pelo projeto de jogo. Para isso se fez o estudo de caso dos processos de produção dos jogos Aventuras Ancestrais, Movin'On e Mares do Sertão a partir dos esboços, textos iniciais e arquivos finais destes projetos a partir de uma análise reflexiva dos próprios autores. Esta análise é pautada na perspectiva de que o processo de desenvolvimento de um projeto se dá de forma não-linear a partir de referências diversas, tratando-se de uma relação em rede em que o projeto em desenvolvimento e suas conexões se mostra tão importante a ser analisado quanto o projeto finalizado. (SALLES, 2006). Como os projetos analisados são criação coletiva, considera-se ainda mais relevante analisar os pontos de interação no processos, mais do que o enunciado do próprio autor.

[...] o processo de criação está localizado no campo relacional. É importante pensarmos no ato criador como um processo inferencial, no qual toda ação, que dá forma ao novo sistema, está relacionada a outras ações de igual relevância, ao se pensar o processo como um todo. [...] O destaque está na visão evolutiva do pensamento que enfatiza as relações entre elementos já existentes. [...] Foge-se,

assim, da busca pela origem da obra e relativiza-se a noção de conclusão. Cada versão contém, potencialmente, um objeto acabado e o objeto considerado final representa, de forma potencial, também, apenas um dos momentos do processo (SALLES, 2006, pág. 20).

Neste sentido, analisar as interações e conexões de significados e materiais durante a produção dos jogos de temática histórica é capaz de revelar as possibilidades e formas de apropriação da História. Analisar as intencionalidades, referências e escolhas, é também analisar representações históricas em pauta na produção de jogos. Para este fim, esta pesquisa utilizou de coleta de dados do grupo, entrevista fechada, análise comparativa de esboços, artes finais, textos e levantamento bibliográfico.

## **DESENVOLVIMENTO**

O Historiart Studio é um grupo de historiadores e historiadoras concebido durante a graduação de História com o intuito de desenvolver produções culturais embasadas na historiografia. Desde 2018 o grupo atua como estúdio de jogos analógicos, na categoria de Roleplaying-games (RPGs), no mercado nacional. Aventuras Ancestrais, Movin'On: um jogo de slasher e Mares do Sertão: Cordel-RPG, são as produções que serão aqui analisadas da sua concepção às suas representações da História. Todos os jogos analisados se enquadram na definição de jogos de RPG, mas com rupturas particulares no que se entende convencionalmente por este tipo de jogo.

Pensar jogos com temática histórica é primeiro de tudo se posicionar no tipo de jogo a ser desenvolvido. Entre jogos sérios (Michael e Chen, 2006) e jogos pedagógicos (FIALHO, 2008), há, durante a concepção destes, a necessidade de desenvolver experiências que possibilitem o ensino de determinado conteúdo, habilidade ou técnica. A produção do Historiart Studio não se enquadra em nenhuma destas categorias visto que - como se verá adiante - os jogos do grupo não visam desenvolver estas habilidades como princípio.

Por outro lado, em razão do próprio objetivo original do estúdio, a produção de jogos do grupo se alinha com diferentes vertentes acadêmicas de História. Criar a partir da História é projetar guiando-se por diferentes correntes de pensamento do saber historiográfico, sendo os autores conscientes disso ou não. Pensar jogo na temática é enunciar uma determinada cultura histórica apreendida a partir de referências vividas ou mesmo refletir sobre correntes de pensamento em disputa.

Falar da história é falar sobre o lugar da cultura na construção de nossas relações com o mundo. Trabalhar o campo historiográfico compreendendo-o como fenômeno cultural, com tudo que isso implica em reconhecer seus limites e possibilidades, antes de enfraquecê-lo, enriquece-o. Negar sua pluralidade é semear o caminho para o aparecimento dos reducionismos históricos [...] (BRITO, 2003, p. 10-11)

É buscando entender a inserção das produções do Historiart dentre as correntes de jogo e dentre as correntes de História que se desenvolveu a análise que se segue sobre os três jogos citados anteriormente, Aventuras Ancestrais, Movin'On e Mares do Sertão.

Aventuras Ancestrais se origina ainda sem nome definido como projeto cultural com o objetivo de criar narrativas sobre uma história sem escrita, uma história de um período pré-histórico. É nessa perspectiva que o Historiart submeteu trabalhos para as CIENTEC/UFRN nos anos de 2015, 2016 e 2017.



FIGURA 01

FIGURA 02

A figura 01 apresenta a primeira representação visual do projeto, uma figura desenvolvida a partir das pesquisas sobre a flora e fauna local no período paleolítico. A figura 02, por sua vez, é de autoria do ilustrador Jefferson Oliveira que baseado nas pinturas rupestres do sítio arqueológico de Xique-Xique II e em produções textuais em verso<sup>1</sup> sobre o tempo na obra, desenvolveu uma representação de uma História em fragmentos de um tempo linear a ser revisitado pelo conhecimento descoberto. O personagem central deste projeto, o(a) caçador(a) Cabeça de Caju, tomava forma nessa segunda imagem. Neste momento, o projeto se apresentava como exposição de arte com narração gravada e compartilhada.

Nos meses seguintes o projeto se desenvolveu por outras mídias e abordagens. O autor Diego Azevedo, em contato com Dungeon World<sup>2</sup> e o RPG como um todo, passa a repensar a proposta de criação de narrativas sobre um passado sem narrativas.

---

1

O texto foi produção coletiva de Micheli Gomes, Thaís Maranhão, Geovani Brandão e Diego Azevedo, todos historiadores pela UFRN. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=PGIEDprLhos> acessado em 09/07/2019.

2

Sistema de jogo lançado no Brasil pela editora Secular Games que utiliza da *Engine* de Apocalypse World, jogo de autoria dos Bakers.

Inicialmente o projeto passa a ganhar forma como *hack*<sup>3</sup> do jogo citado, mas que logo se modifica como jogo diferenciado, utilizando de baralho ilustrado, justificando-se como princípio de jogo de fácil aprendizado e vinculando-se conceitualmente a ideia de cenário sem escrita.

Foi durante a produção do projeto como jogo que se desenvolveram artes e textos em maior quantidade e é nesta produção que se revelam as dissonâncias e convergências de produtores sobre a própria produção, além dos pontos das redes de referência apropriados neste trabalho, mas que ainda assim constroem a obra em conjunto.

Para o escritor (Diego Azevedo) o projeto se vincula com a produção do conhecimento histórico em razão de sua temática e narrativa

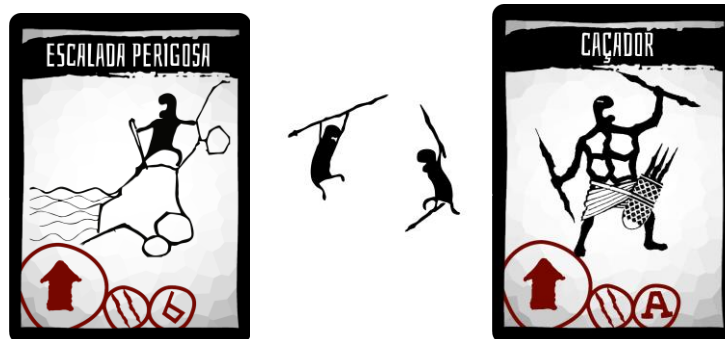
[...] algo próximo da História social e da arte. Uma história interessada em descrever as relações e representações de um povo em determinada época [...] O projeto se vincula também com a prática de construir narrativas sobre o passado, não necessariamente lineares, mas narrativas [...] (AZEVEDO, 2019)

Para o ilustrador o jogo se conecta com o conhecimento histórico “[...] na medida em que se utiliza das fontes para construção de uma narrativa sobre o passado, mesmo que essa narrativa não seja canônica (OLIVEIRA, 2019)”. Por mais que não se expressem com clareza correntes de pensamento a partir das respostas obtidas, entende-se que o enfoque na forma que a história converge ao abordar a narrativa histórica, ambos preocupados em separar a narrativa possível do jogo de narrativas canônicas ou lineares, própria de uma dada historiografia que se afirma capaz de produzi-las com rigor científico.

Já no que diz respeito às influências mais diretas e conscientes de produção da obra e de sua vinculação com a História, o autor cita “[...] a leitura de artigos questionando o gênero das pinturas rupestres” (AZEVEDO, 2019), artigos acadêmicos que questionam a ausência de marcação de gênero nas pinturas rupestres que levaram o

autor a inverter papéis tradicionais e trabalhar com Caçadoras, Anciãs, etc, no manual de regras, mas mantendo os termos. Enquanto o ilustrador focou nos elementos da tradição do RPG e nas referências artísticas à produção dos elementos visuais, citando o traço de cartoons de meados do século XX e a tradicional divisão de arquétipos de personagem em classes de jogo.

Esta rede de referências internas a dinâmica do projeto e também externas (pelas experiências e acasos da vida dos participantes durante a criação) levaram a criação da versão atual do jogo narrativo Aventuras Ancestrais representado nas figuras 03, 04 e 05.



**FIGURA 03**

**FIGURA 04**

**FIGURA 05**

Movin'On, por sua vez, foi um projeto que desde seu início esteve delineado como jogo. Iniciado como protótipo com baralho comum para o Aventuras Ancestrais: Grupos de caça<sup>4</sup>, o protótipo se vinculou à temática de horror em experimentações de imagens conceituais. Escrito por Diego Azevedo, revisado e diagramado por Jefferson Oliveira, ilustrado (capa) por Isabelle Quirino e publicado em formato impresso no primeiro semestre de 2019, o projeto se distancia de referências diretas à uma representação tradicional da História.

Esta distância se torna evidente ao se comparar as respostas dos envolvidos no projetos. Trata-se do único produto em que houveram dúvidas se o mesmo se vinculava com História. Jefferson (diagramador), responde que não, não há vínculo direto do

---

4

Disponível em: <https://aventurasancestrais.wordpress.com/2018/03/18/rpg-o-grupo-de-caca/> acessado em 09/07/2019.



projeto com a História, mas logo em seguida expressa indecisão. “[...] Para mim essa é uma pergunta que não pode ser respondida sem definir os limites entre história e ficção, uma vez que a narrativa construída não parece ser sobre nosso mundo, mas sobre mundos ficcionais produzidos em uma época específica (OLIVEIRA, 2019). Isabelle Quirino (ilustradora), por sua vez expressa que durante a produção da capa “[...] as referências utilizadas para a criação foram de minha memória, a partir da minha experiência com filmes do gênero terror. Então, vejo como a memória, objeto de grande importância na construção das narrativas históricas [...] (QUIRINO, 2019). O escritor, por sua vez, delimita o conhecimento histórico no jogo relacionado ao pensar história. “[...] O jogo aborda o conceito Nostalgia como forma de se orientar e pensar historicamente. Nesse sentido, o texto - mais que o jogo - brinca com referências de filmes clássicos de horror e a capa simula um cartaz antigo de filme” (AZEVEDO, 2019).

Quando o uso da história se distancia das abordagens convencionais, seja do realismo histórico coligado às fontes, sejam das narrativas sobre determinada realidade, seja da História vinculada à representações (BRITO, 2003), no momento em que, para o escritor, a História é associada não à uma narrativa sobre o passado, mas ao conceito de Nostalgia (FREIXO, 2017), a produção artística em torno desta obra passa a ser desenvolvida em meio a dissonâncias entre os envolvidos. É possível encontrar nas afirmativas, uma relação com uma história que se vincula às fontes e a produção de narrativas. Mais que isso, uma visão que questiona os limites entre a narrativa e a representação, vinculando-se talvez a um pensamento objetivo sobre o fazer história (Rüsen, 1998), enquanto temos, ao mesmo tempo, uma visão da memória como fonte relevante na construção destas narrativas.

Independente das visões de das interpretações sobre elas. É diante destas dissonâncias entre a História como aproximadora da realidade histórica (passado) e a História como campo de análise de memórias e apropriações do passado que Movin’On se desenvolve enquanto projeto impresso. As diferentes opiniões sobre a presença do conhecimento histórico na obra se somam ou se cruzam junto a outras referências na rede de influências que moldam o trabalho.

Tanto para o escritor quanto para a ilustradora de capa, as referências visuais de filmes como *O iluminado* e *A hora do pesadelo* pautam a construção visual da obra, enquanto que para o diagramador, tais elementos são mais sutis ou pontuais. Estas diferentes abordagens e referências levaram a produção, por exemplo, da capa do livro.



FIGURA 06

FIGURA 07

O processo que se inicia a partir da concepção livre da artista (Figura 06), ganha cor entre o preto, cinza e vermelho (Figura 07), segundo orientações do diagramador e ao mesmo tempo fazendo referência visual ao corredor invadido por sangue do filme *O Iluminado* citado pela artista.

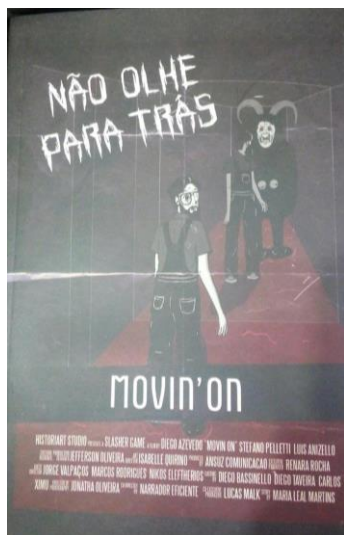


FIGURA 08



FIGURA 09

Por fim, a partir de referências de tipografia do diagramador e de referência de

composição do escritor, a capa foi finalizada utilizando de elementos que buscam referenciar o gênero que influencia o projeto (Figura 08 e 09).

Mares do Sertão, por fim, trata-se de um projeto em desenvolvimento com produtos publicados durante o primeiro semestre de 2019. Como a temática se vincula com propostas mais convencionais de História, a própria definição entre os envolvidos - mesmo grupo do projeto anterior - gira em torno da temática nordeste, com exceção de Jefferson Oliveira que o define a partir de referências técnicas de sua área de atuação, o design. Para ele, o projeto se define como “[...] artefato lúdico e gráfico-editorial que visa o entretenimento do jogador-usuário” (OLIVEIRA, 2019). As diferentes referências que formulam as redes de influência deste projeto já podem percebidas na sua própria definição.

A conexão com uma história baseada em fontes que permitem a construção de narrativas, sejam elas próximas da realidade ou não, aproxima o grupo em suas formas de compreensão da inserção da História neste projeto, ao mesmo tempo que cada indivíduo expressa suas particularidades e novamente suas referências que conformam a rede de ideias e pensamentos geradoras do trabalho. Enquanto para o escritor o projeto se associa à diferentes representações do conceito de Nordeste, sem necessariamente fazer referência à narrativa, mas vinculando-se com diferentes documentos históricos e bibliografia (AZEVEDO, 2019), para a ilustradora

O projeto se associa a uma construção do conhecimento histórico por meio de uma proposta de se pensar o nordeste brasileiro, assim como trazer para a construção da narrativa, personagens que representam alguns dos excluídos históricos: mulheres negras e indígenas. Dessa forma, o Mares do Sertão traz o pensamento de uma história produzida não pelos grupos dominantes, mas por aqueles que tiveram suas vozes silenciadas (QUIRINO, 2019)

Desse modo, a ilustradora leva ao projeto novas perspectivas e referências que se assemelham aos paradigmas de uma história a contrapelo postas por Benjamin para uma história dos “vencidos” em oposição à história das classes dominantes, comum na

historiografia alemã de sua época (LÖWY, 2002). Tal visão é também semelhante aos paradigmas da nova história de Burke, que dentre outras proposições, propõe a história vista de baixo (BURKE, 1992). Isto acontece pois se escolheu de forma consciente durante a inicialização do projeto que as histórias seriam protagonizadas por heroínas negras e indígenas no Nordeste brasileiro. Enquanto para este autor esta escolha se dá e se constrói em razão da leitura de artigos sobre as representações femininas na literatura de cordel do século XX (GRILO, 2007) ou na própria realidade de mulheres cordelistas nesse mesmo período (QUEIROZ, 2009).

Apesar das aproximações e do desenvolvimento acontecer em diálogo constante, novamente as referências pessoais conformam o projeto tanto quanto o conceito e os procedimentos adotados. Para o escritor são referências planejadas ou ocasionais “[...] o livro de Lampião comprado na Anpuh de Caicó, o livro S. que foi revisitado nesta produção, os cordéis da cordelteca nacional e até mesmo conversa com revisoras que demandaram mais conteúdo antes de iniciar o trabalho de edição” (AZEVEDO, 2019). Já para a ilustradora, a busca por referências se deu a partir da coleta de dados e detalhes de seu próprio traço como se pode ver na Figura 10 e 11



**FIGURA 10**

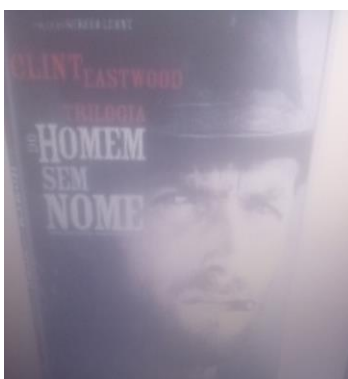


**FIGURA 11**

O sol faz referência à arte de Newton Navarro, enquanto a veste e adereços remetem a elementos comuns da cultura católica. A artista, no entanto, revela seus próprios traços, ideias e influências ao inserir na personagem um terceiro olho, vinculado ao místico.

Em outra arte do projeto, diversas referências externas levaram a um resultado

não planejado inicialmente. Ao ilustrar a personagem intitulada Pistoleira, referências à tradições indígenas e características sobre suas vestes ou penteados foram elencados para elaboração da personagem, no entanto, durante o processo de finalização se considerou uma mudança no olhar da personagem a partir de uma nova referência.

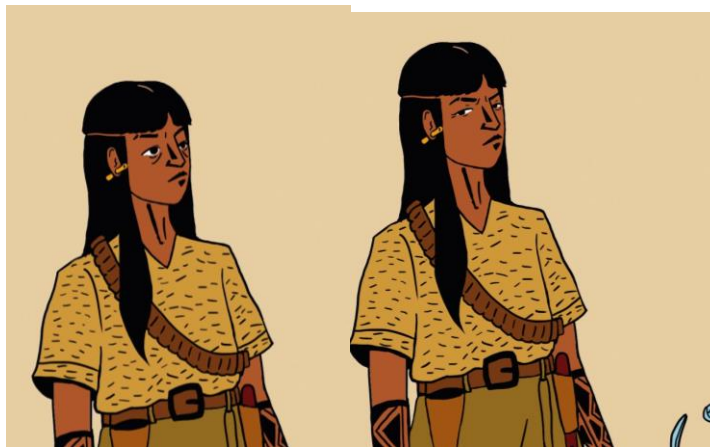


**FIGURA 12**



**FIGURA 13**

O herói sem nome representado por Clint Eastwood foi lembrado como pistoleiro com seu olhar característico (Figura 12), além de outras personagens criadas para jogos digitais (Figura 13). A referência a elementos não planejados e distantes do tema inicial transformam personagens (Figura 14 e 15) e também constroem a obra que ao público se insere no tema Nordeste.



**FIGURA 14**

**FIGURA 15**

Inserida na proposta de representação do passado a partir de diversas referências imagéticas e textuais, a obra se constrói para além delas. Mesmo tendo como ponto de

partida uma proposta de Nordeste como produto cultural com representações em disputa (ALBUQUERQUE JR., 1999), a obra é produto de outras representações em razão dos diferentes sujeitos envolvidos em sua criação.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Considerando as diferentes abordagens sobre a história, considerando a própria história como elemento cultural e produto das apropriações e relações do meio do sujeito, considerando ainda que o processo criativo se dá por meio de pensamento fragmentado temporalmente e em rede de referências e significados, analisou-se os projetos Aventuras Ancestrais, Movin'On e Mares do Sertão do Historiart Studio. Mais do que identificar vertentes de História predominantes em cada um deles, identificou-se a diversidade de referências. Produzir jogos a partir do tema História é lidar com diferentes abordagens conflitantes ou não. Mais do que se atentar para como o jogo se apresenta, se faz necessário pensar como os diferentes produtores o conceberam durante todo o processo. Pensar história em jogo é pensar vivências e concepções entrelaçadas. É preciso dessacralizar o produto final e analisá-lo como enunciados e também intenções do processo.

Analisar a produção artística a partir desta ótica, além de expor processos e representações da História em jogo, auxilia também a reflexão e pesquisa sobre o desenvolvimento de jogos por si só, além de possibilitar análise da apropriação do jogo por outros usuários. Neste sentido, entende-se a necessidade de seguir analisando os processos internos de estúdios e editoras de jogos, mas também se faz necessário analisar as relações e processos desenvolvidos pós-publicação, pela equipe de comunicação, lojistas, vendedores, professores e, enfim, jogadores, cada qual em seu próprio contexto, com seus próprios interesses e mobilizando seu conjunto de referências mediadas pelos projetos.

**ANPUH-Brasil – 30º SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Recife, 2019**

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALVES, Hilana Oliveira de; SANTOS Maele dos. O lúdico e o ensino de história. XVII Simpósio nacional de história. Conhecimento histórico e diálogo social, 2013.

ALBUQUERQUE JR, Albuquerque Júnior; RAGO, Margareth. **A invenção do Nordeste e outras artes**. Fundação Joaquim Nabuco, 1999.

ANDRADE, Débora El-Jaick. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. **História & Ensino**, v. 13, p. 91-106, 2007.

BRITO, Eleonora Zicari Costa de. O campo historiográfico: entre o realismo e as representações. **Universitas FACE (substituída pela Universitas Humanas)**, v. 1, n. 1, 2003.

BURKE, Peter. A nova história, seu passado e seu futuro. **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1992.

CARDOSO, Eli Teresa et al. Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para ensino de História. 2008.

FIALHO, Neusa Nogueira. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: **Congresso nacional de educação**. 2008. p. 12298-12306.

FREIXO, Andre de Lemos; DE ABREU, Marcelo Santos; DA MATA, Sergio. Nostalgia as a meta-historical problem: an interpretation/A nostalgia como problema metahistorico: uma introducao. **Historia da Historiografia**, n. 23, p. 138-142, 2017.

GRILLO, Maria Ângela de Faria. Evas ou Marias? As mulheres na literatura de cordel:



**ANPUH-Brasil – 30º SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Recife, 2019**

preconceitos e estereótipos. **Esboços: histórias em contextos globais**, v. 14, n. 17, p. 123-155, 2007.

LÖWY, Michael. A filosofia da história de Walter Benjamin. **Estudos avançados**, v. 16, n. 45, p. 199-206, 2002.

Michael, D. R. e Chen, S. L. (2006) “Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform”, Muska & Lipman/Premier-Trade, p. 17.

QUEIROZ, Alice Alves de. **Mulheres cordelistas: percepções do universo feminino na Literatura de Cordel**. 2009. Tese de Doutorado.

PRODANOV, Cleber C.; FREITAS, Ernani C. Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. Ed 2. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RÜSEN, Jörn. Narratividade e objetividade na ciência histórica. **Estudos Ibero-Americanos**, v. 24, n. 2, p. 311-335, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. Redes da criação: construção da obra de arte. Vinhedo: Horizonte, 2006.