

REFLEXÕES SOBRE A REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA NA COMPOSIÇÃO DO RPG DE MESA “A BANDEIRA DO ELEFANTE E DA ARARA” (2018)

Loyze Nayama Pereira Gomes¹
Mestranda em História pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
loyze_nayama@hotmail.com

Resumo: Ao explorarmos o Role Playing Game (jogo de interpretação de personagens) para o conhecimento histórico, podemos considerar a relevância em estudá-lo quando evidenciamos que a composição do jogo viabiliza a construção de narrativas em sua prática de leitura, escrita, e arte de contar histórias. Sendo uma criação coletiva, além do potencial imaginativo e midiático que o envolve. A ideia dessa produção textual é de adentrar ao universo da metodologia do RPG, quando envolve também a estrutura metodológica da História de maneira geral, e de modo específico, vinculada ao jogo de mesa: “A Bandeira do Elefante e da Arara” (2018), criado por Christopher Kastensmidt, escritor norte-americano que vive no Brasil há muitos anos. A criação desse cenário representa o contexto histórico do Brasil Colônia, entrelaçada com a ficção que geralmente está presente em jogos de papéis, portanto, a principal característica deste universo explica parte da relação do RPG, com a narrativa histórica, a qual é a proposta de reflexão e análise deste artigo.

Palavras-chave: História, Role Playing Game, Representação.

O Role Playing Game² de mesa é um jogo coletivo em que as pessoas envolvidas interpretam personagens, nas quais são construídas a partir de um livro base. Geralmente esses livros criam um cenário que nos possibilita assemelhar a estruturas societais, além do imaginário fantástico (no sentido de fantasia) que igualmente compõem o universo dos jogos em geral. O jogo de papéis demanda criatividade, é a criação coletiva que dá vida a narrativa do RPG. As aventuras³, as

¹Graduada em História pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Especialista em Educação Étnico-Racial na Educação Infantil pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) e Mestranda em História pelo Programa de Pós Graduação em História (PPGH) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

² O Role Playing Game surgiu nos EUA, em 1974, com influência dos jogos clássicos de guerra (de tabuleiro) e a literatura de John Ronald Reuel Tolkien, o autor da trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954). O primeiro jogo de RPG é o “*D&D*” (*Dungeons and Dragons*) que foi criado originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, sendo publicado pela *TSR, Inc.* empresa de Gary Gygax.

³É como a comunidade rpgista designa o enredo do jogo, o desenvolver da história é chamada de “aventura” ou “Campanha”.

personas, os costumes, e as regras⁴; cada participante da mesa⁵ é desenvolvida com riqueza de detalhes, ou seja, a criatividade é crucial para tomar os caminhos do jogo.

Compreendendo a estrutura do Role Playing Game

A mestra⁶ ou o mestre do jogo é quem cria o roteiro inicial da aventura e atua como narradora principal, além de auxiliar na criação das personagens, com toda a preparação que lhe é atribuída. Com a leitura do livro base escolhido para jogar RPG, os suplementos, as regras específicas, e geralmente outros livros complementares para o cenário que muitas vezes envolve o imaginário de algum período histórico, a mestra se torna uma diretora de cenas. Sonia Rodrigues, autora do livro *Role Playing Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil* (2004), sendo a primeira tese de doutoramento sobre RPG no Brasil, já explorava o contexto da relação entre literatura e jogos de interpretação, buscando estudá-lo como narrativa oral acrescentando a relação de como a comunidade rpgista estava desenvolvendo-se no Brasil. Considerou também a importância da narradora para o desenvolvimento do jogo:

O mestre do jogo — sempre autodidata, porque não existem cursos para formar ficcionistas de RPG — é alguém que lê livros de regras, pesquisa o cenário em que a aventura vai se desenvolver, as personagens, os possíveis antagonistas ou aliados, os caminhos que a narrativa pode seguir no cenário e nas condições propostas. A pesquisa feita pelo mestre tem de ser bem cuidada. Ele precisa ser ágil para calcular, durante o jogo, as possibilidades de desenvolvimento da narrativa, torná-la atraente para os outros jogadores, interagir com eles, responder ações, garantir que a coerência da história seja mantida (RODRIGUES, p.19, 2004)

Nesta mesma perspectiva, uma docente ao trabalhar com o Role Playing Game em sala de aula, atuaria como mestra do jogo, ou seja, o processo de planejamento estará nas mãos das professoras e professores que em sua pedagogização podem transformar a temática em roteiro para a narrativa do jogo de

⁴ As regras seriam como as leis que são estabelecidas em nossa sociedade, que regem o cenário escolhido para jogar. Geralmente os livros de RPG são acompanhados de um sistema com regras, que definem o que as personagens podem ou não fazer, a partir também da rolagem de dados.

⁵ É como chamamos as sessões do jogo, por serem tradicionalmente jogadas em mesas para possibilitar a rolagem dos dados, além de facilitar a socialização que a narrativa coletiva requer.

⁶ É quem narra o jogo, cria os roteiros e define as regras a partir do modo ou cenário de RPG escolhido, sendo um desenvolvimento coletivo, desde a criação das “fichas” que é onde ficam contidas todas as informações da personagem a ser interpretada, e cada RPG traz consigo um modelo de ficha.

papéis. Em sala de aula podem render o interesse das discentes, possibilitando assim a troca de conhecimentos necessária para a realidade escolar. Sendo o Role Playing Game interdisciplinar, suficientemente flexível para ser trabalhado em diversas áreas, inclusive já existem diversas pesquisas⁷ sobre isto, o próprio RPG *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2018), de Christopher Kastensmidt que analisei neste artigo e é ambientado no Brasil Colônia, disserta sobre os tipos de conteúdos que podem ser trabalhados na educação, além do conteúdo histórico:

Sugiro, então, que uma boa maneira de inserir conteúdos na história do RPG é por meio de um contexto bem trabalhado. Alguns exemplos: Em uma viagem de trem é possível trabalhar conteúdos de física, como velocidade e deslocamento, e geografia, como leitura de mapas e reconhecimento de pontos geográficos; Ao decifrar um documento, pode-se trabalhar línguas estrangeiras; Conteúdos relacionados à produção textual podem vir à tona, caso os jogadores precisem elaborar algo como uma carta; Criar as representações de seus personagens, cenários, construção de mapas, pode apoiar no desenvolvimento de habilidades artísticas; Enigmas e charadas costumam trabalhar as habilidades de raciocínio e de matemática; Também é possível trabalhar muitas outras habilidades e competências, bem como conteúdos curriculares, por meio do jogo - basta o educador adaptar a proposta (KASTENSMIDT, p.182)

Christopher Kastensmidt inovou no sentido da estrutura de livros de Role Playing Game, pois além da preocupação histórica que dedicou em sua obra sobre o Brasil colonial, apresentando apêndices sobre a cronologia de 1500 a 1650 entre outros conceitos históricos, apresentou referências bibliográficas, algo que não é comum em livros de RPG por não ser necessária essa responsabilidade acadêmica em contextos de jogos, já que a prioridade é o entretenimento. Porém, essa é a proposta do cenário que o Kastensmidt (2018) criou. Entre aventuras e suplementos que o próprio cenário de “A Bandeira” dispõe, na bibliografia encontramos recomendações de crônicas brasileiras escritas nos séculos XVI e XVII, livros sobre a cultura e a história brasileira da época, livros sobre o folclore brasileiro, ficção histórica ambientada entre 1525 a 1625; histórias em quadrinhos ambientadas no

⁷ O livro de Marcos Tanaka Riyis *SIMPLES: Sistema Inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora* (2004), o *Anais do I simpósio de RPG e educação* (2004), livro organizado por Maria do Carmo Zanini, os procedimentos propícios para construção do conhecimento histórico no livro de Marcella Albaine *Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula* (2017), o livro de Matheus Vieira que trabalha há muitos anos com RPG: *RPG & EDUCAÇÃO: pensamentos soltos* (2012), e minha monografia destaco a realização do meu trabalho quando aluna da Especialização em Educação Étnico Racial na educação infantil pela UEPB, entre diversas outras.

Brasil colônia, filmes ambientados no Brasil do século XVI, e outros RPGs com a temática brasileira.

A semiótica no Role Playing Game

As formas lúdicas potencializam a aprendizagem, essa é a perspectiva em que podemos trabalhar com o RPG. Dessa forma, o jogo beneficia a socialização das pessoas envolvidas com a metodologia. O conceito de socialização considera as relações entre indivíduo e sociedade de maneira geral, e no contexto infantil, por exemplo, na obra de Tamara Grigorowitschs *Jogo, mimese e socialização: os sentidos do jogar coletivo na infância* (2011) são os processos de socialização que promovem o aprendizado. A partir do jogo, apresentado como categoria significativa no âmbito social, principalmente durante a infância, a autora explora diversas brincadeiras e jogos na dimensão das relações familiares, escolares e de gênero.

A ação lúdica é uma forma de expressão dos jogos, é importante esse conhecimento para entender porque o Role Playing Game, ou os jogos em geral permitem a produção de fantasias, imagens, sons, o divertimento que difere da vida cotidiana e produz divertimento. Grigorowitschs (2011) disserta sobre a possibilidade que o jogo estabelece com um “segundo mundo” evidente para o jogar infantil: “Desse modo, a mimese deve ser compreendida como um conceito ambivalente que ao mesmo tempo aproxima (pois é elo) e distancia (pois permite a existência desse mundo próprio)” (p.110). Ou seja, a autora analisa jogos comuns no ambiente escolar como o “pega-pega”, o “esconde-esconde”, o “escorrega”, as “bolinhas de gude”, as “lutinhas”, as “bonecas” entre outras brincadeiras, que na existência dessas atividades apresenta-se a capacidade de interação social, em seu interior permite uma ação coletiva estabelecendo assim às crianças desenvolverem e reproduzirem aspectos da sociedade.

No contexto virtual, Jane McGonigal no livro *A realidade em jogo* (2012) afirma que os jogos estão conquistando o público cada vez mais, mostrando o seu potencial quando nos aproxima da realidade em que vivemos a partir da narrativa que o compõe: “Em poucas palavras, os jogos de rede social tornam mais fácil e mais

divertido manter conexões sólidas e ativas com pessoas das quais gostamos, mas que não vemos ou com as quais não falamos com tanta frequência quanto gostaríamos” (p.88). É interessante, pois outra modalidade de RPG (o online) que chamamos de MMORPG⁸ rompe barreiras de espaço e pode estabelecer relações como propôs a autora, o que se pode observar na crescente diversidade de jogos e gêneros que a indústria de games vem consolidando no “século do jogar”.

No *Gamificação em debate* (2018) livro organizado por Lucia Santaella, é tratado que a indústria do entretenimento é um dos produtos mais significativos do século XXI, e assim, porque não agregarmos ao ensino? A obra em questão traz uma explanação das práticas gamificadas para engajarem as pessoas positivamente, na extensão da vida cotidiana. O conceito de gamificação trabalhado no livro pode ser entendido através dos níveis de motivação que os cenários lúdicos proporcionam, não sendo um jogo de fato: “A gamificação surge, neste sentido, como o princípio da apropriação de elementos dos jogos em contextos, produtos e serviços não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e estimular o comportamento do indivíduo” (p.115-116), ou seja, a ideia do livro atravessa a ludicidade despreocupada e desempenha o estudo da questão dos fenômenos que são comuns em jogos, para situações que não necessariamente são jogos, e que não estariam ligados apenas à diversão sem compromisso, é neste contexto que está a relação com a educação e o aprendizado.

No livro *Semiótica dos jogos infantis* (2015) de Pierre Normando Gomes-da-Silva o jogo é tratado como semiótica, que seriam os signos que compõem a comunicação de um jogo e impõem um aprendizado a partir das atividades desenvolvidas. Na análise de brincadeiras infantis em sua estrutura, Pierre Normando (2015) disserta que a investigação semiótica dos jogos tem uma finalidade em compreender o ambiente comunicativo que “emerge na interação dos movimentos vividos no espaço em meio aos objetos, então nossa analítica sobre as situações de movimento, recai na translação dos sentidos comunicativos” (p.85). É determinada

⁸MMORPG ou Massive Multiplayer Online Role Playing Game, ou seja, jogos virtuais de computadores ou vídeo games.

semiótica a compreensão do nosso mundo social, o que somos, nossa representação. E neste contexto da obra, o jogo é portador de significados:

O jogo é uma linguagem porque ele opera com signos, produzindo e comunicando pensamentos e sentidos. O sistema falante do jogo, que envolve gestos, espaços, objetos, sons e roupas, possui duas faces: a cultural e a psíquica, que chamamos, pela semiótica, da face simbólica do jogo, quando tratarmos da energia libidinal dos brincantes. Tomar o jogo para estudá-lo a partir da semiótica, implica em entender o brinquedo e a ação do brincante como portadores de significados (GOMES-DA-SILVA, p.95, 2015)

É a dinâmica emocional em ação, a sugestiva condição do interpretante e que assemelhamos a metodologia dos jogos, e em específico o Role Playing Game, porque a interpretação dos signos está presente na maneira como aparece a sua estrutura. Marcos Tanaka Riyis em seu livro *Simples: sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora* (2004), além de ser um manual para professoras e professores ensinarem a partir do RPG como estratégia de ensino, traz uma explanação sobre os aspectos comportamentais positivos, de acordo com interpretação de papéis que seguem os RPGs. Pelo caráter de cooperação que assumem os jogos interpretativos para o uso da criatividade e imaginação, no que se relaciona a diversas teorias educacionais, Tanaka (2004) demonstra ao ensino o encontro da aprendizagem adaptada ao conjunto de regras, que definimos por “sistema” de jogo na comunidade rpgista:

Simples é um sistema simplificado de RPG (Role-Playing Game) dirigido a professores que desejam aplicar essa atividade como estratégia de ensino. Esse sistema é, antes de tudo, simples, como deve ser um conjunto de regras e de jogo que pretende ser um facilitador ao trabalho do professor, que desempenha o papel de mestre do jogo. O Simples, então, é um instrumento para o professor desenvolver sua estratégia de ensino que seja, ao mesmo tempo, motivante e capaz de proporcionar a construção do conhecimento (RIYIS, p.15, 2004)

O “Simples” é o primeiro sistema de Role Playing Game criado para a finalidade pedagógica, e pode ajudar profissionais da educação no desenvolvimento do jogo na educação, ou seja, Tanaka (2004) teve a iniciativa de possibilitar a difusão do RPG nas salas de aulas brasileiras. A maioria das profissionais que estão ativas no ambiente escolar, e não conhecem a metodologia do jogo de interpretação e almejam trabalhar através da mesma, precisam ter a dimensão de uma obra como essa para a

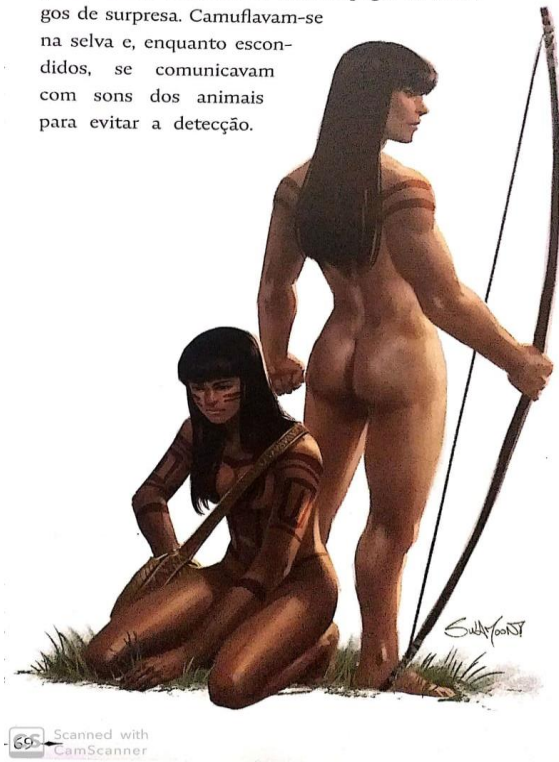
construção do conhecimento na indicação de aulas-aventuras excepcionais, seja qual for à disciplina abordada.

A Bandeira do Elefante e da Arara

O cenário colonial brasileiro no RPG de mesa *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2018) que é inspirado na série de romances nos quais Christopher Kastensmidt se dedicou antes mesmo deste RPG, que conta sobre o aventureiro holandês Gerard Van Oost, e o guerreiro africano Oludara, no Brasil do século XVI. A história aborda os nativos e colonizadores, e as relações e conflitos entre eles, e também os diversos seres encantados do folclore brasileiro, indo desde o Saci-Pererê até bestas enormes e aparentemente indestrutíveis.

Além das representações dos “povos” que habitavam o Brasil Colonial, aprofundando-se na cultura, vida, variações regionais, história da época, entre outras características. O livro base para *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2018) começa com um guia para participantes, logo depois, apresenta uma introdução à vida no Brasil de 1576, caracterizando o território, as pessoas em sua diversidade, os animais, os alimentos, as moedas de troca, a produção local, além da exploração por parte dos colonizadores aos demais. Essa primeira parte é significativa para a análise cultural que se pode trabalhar a partir deste RPG. Adiante temos o guia para mediadora ou mediador, e diversos tópicos para auxiliar na narrativa, e para criação das fichas de personagens. Um exemplo de representação do período histórico no livro são as imagens analisadas a seguir, que foram retiradas do livro por mim:

preferindo se esconder no mato e pegar os inimigos de surpresa. Camuflavam-se na selva e, enquanto escondidos, se comunicavam com sons dos animais para evitar a detecção.



“Imagem 01” (p. 69, 2018)



“Imagem 02” (p. 67, 2018)

Na “Imagem 01” podemos observar a representação de uma indígena, nua, e com pinturas no corpo, provavelmente feita de urucum (pigmento geralmente usado pelas tribos), notamos a relação com a natureza, visto pela forma como está ajoelhada em contato com a terra, os instrumentos de caça, como o arco e flecha, uma bolsa feita possivelmente de alguma matéria-prima, o tom avermelhado da pele, e os cabelos lisos e pretos comuns em povos indígenas. Esta representação foi retirada do ponto em que Kastensmidt (2018) caracteriza os nativos, apontando a diversidade dos povos que habitavam o território no qual passamos a conhecer por Brasil. É interessante porque o autor não usa a ideia de “descobrimto do Brasil”, ou seja, no próprio texto já podemos notar a preocupação histórica que foge do tradicional positivista. Outro ponto são as inúmeras referências aos povos, e aldeias que são pontuadas no livro, onde o foco está nas narrativas dos grupos indígenas litorâneos, dado que neste momento de 1576 o maior contato com os colonizadores

encontrava-se no litoral, segundo Kastensmidt (2018). A diversidade é representada no livro com pontos explicativos sobre os povos: “Tremembé”, “Tabajara”, “Potiguar”, “Caeté”, “Tupinambá”; “Tupinaé”, “Maracá”, “Aimoré”, “Tupiniquim”, “Papaná”; “Goitacá”, “Tamoio”, “Temiminó”, “Guaianá”, e “Carijó”. Assim, exemplificando ao máximo as tribos, o autor auxilia na criação das personagens com a essência da temporalidade, cultura, identidade, entre outros. Em suas próprias palavras:

Quando os portugueses chegaram ao Brasil, existiam centenas de povos nativos dentro do território brasileiro: mais de quatro milhões de pessoas, de acordo com as atuais estimativas. Eles viviam em aldeias, que muitas vezes faziam parte de nações de milhares até centenas de milhares de pessoas (chamadas de “províncias” ou “senhorias” pelos europeus da época). Com o passar do tempo, os povos diminuíram. Ao longo dos séculos, a maioria foi morta, escravizada ou integrada pela sociedade colonizadora (KASTENSMIDT, p.67)

Já na “Imagem 02” encontramos a representação de dois europeus, uma mulher e um homem. Trajados com um ar de sofisticação, as roupas em tecidos refinados pode-se notar pelo vestido da mulher branca, decotado, com corpete, detalhes em babados, em que segurando um caderno enquanto anota algo com sua pena pode ser interpretada pela cultura letrada. O homem, também branco, usa sapatos, uma calça folgada na altura do joelho, acompanhada de uma camisa de mangas, tudo possivelmente feito sob medida, como o imaginário do período propõe e que podemos explorar no contexto cultural nas narrativas coletivas. O livro apresenta “os europeus” dialogando com a ideia de colonização e exploração, na visão de conquista de terras, comercialização e curiosidade pelas “novas terras”. Portugueses, holandeses, franceses, espanhóis, entre outros, são caracterizados pelo autor nessa parte do livro.

A cultura europeia foi imposta na formação cultural do Brasil, é evidente em diversos aspectos, seja no vestuário, nas normas sociais, religiosas, entre outros. Na concepção dessas pessoas, a sociedade deveria seguir o que era considerado moderno, e “civilizado”. Roger Chartier no livro organizado pelo João Cezar de Castro Rocha nos lembra sobre a relação da História com a ficção, é significativo

pensar nessa ideia com relação ao RPG, pela narrativa diversa a partir dos discursos, por exemplo, Rocha (2011) declara:

Portanto, nenhuma narrativa se confunde com a realidade, constituindo-se somente numa imagem parcial dela. Vale dizer, no tocante aos dois primeiros atos de construção de mundo, isto é, de escrita de um texto, o discurso do historiador e do romancista coincidem mais do que se diferenciam (ROCHA, p.12-13)

O ponto é que os textos tidos como ficcionais costumam aparecer com uma reconstrução de momentos históricos determinados, mesmo que a especificidade da leitura não seja desenvolvida através dos procedimentos que requerem os discursos historiográficos. A seguir, as imagens “03 e 04”:



“Imagem 03” (p. 71, 2018)



“Imagem 04” (p. 73, 2018)

A “Imagem 03” representa “os africanos” seguindo a ideia do livro. O homem preto aparece com roupas pouco sofisticadas para a visão europeia, calça e camisa curtas e em detalhes simples, descalço e com um facão pendurado no próprio corpo, o que apresenta uma relação com o trabalho pesado e forçado nos quais eram submetidos todos os escravizados. A mulher preta, também em trajes simples, uma saia longa e rodada, turbante na cabeça, e uma cesta de frutas que configura o trabalho pesado no campo. Para Kastensmidt (2018): “os primeiros africanos chegaram ao Brasil ainda na primeira metade do século XVI, um momento infeliz que enraizaria a escravidão no Brasil, prática esta que continuou por mais de 300 anos, até 1888” (p.71). Ou seja, o livro apresenta uma crítica social na qual podemos explorar nas narrativas com o jogo de papéis. “os africanos” são divididos pelo autor: “... Embora africanos de muitos povos e línguas tenham sido trazidos para o Brasil até o fim da escravidão” (p.71), em “sudaneses” e povos “bantos”, além disso, apresenta a diversidade dos povos em linguagens, cultos religiosos, alimentos, e entre outros aspectos.

A “Imagem 04” representa o que o autor denomina por “multirraciais” no livro, que seriam pessoas que possuem ascendência de origens diversas. A mulher de cor mais clara, que para a visão da época era classificada como “mulata” ou outras designações, usa uma roupa simples, turbante na cabeça, e posicionada com a leveza de quem está dançando algo. Ao lado, o homem negro, com vestes semelhantes e tocando um pandeiro, instrumento musical no qual remete aos cultos religiosos, aos sons de rodas dançantes. Atualmente, o pandeiro continua sendo muito usado em diversas atividades e ritmos, na história da MPB (Música Popular Brasileira), existem muitos pandeiristas ilustres, e é inegável a influência étnica nas produções artísticas quando os instrumentos usados por cada personagem deve estar ligada a familiaridade que se tem com o mesmo. E o livro toma essa ideia do RPG, com o ensino de História, no qual é o propósito desta reflexão. Em um contexto geral, *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2018) é um jogo que possibilita o diálogo com a história e pode ser aprimorada neste sentido, no que depende das historiadoras e historiadores que adaptem as narrativas para sala de aula.

O historiador Johan Huizinga em sua obra *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (2001), constrói a tese de que o jogo é mais antigo do que a própria cultura, o que seria a natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. Assim, o conceito ultrapassa a esfera da vida humana, e para esse reconhecimento devemos compreendê-lo como atividade, forma significante, ou função social. Segundo Huizinga (2001): “... o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”... (p.07)” Assim, a natureza do jogo é como um fator cultural da vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *Semiótica dos jogos infantis*. João Pessoa: Editora UFPB, 2015.

GRIGOROWITSCHS, Tamara. *Jogo, Mimese e Socialização: Os sentidos do jogar coletivo na infância*. São Paulo: Alameda, 2011.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. Tradução: João Paulo Monteiro; Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros; Produção: Ricardo W. Neves. 5ª edição. Editora Perspectiva S.A. São Paulo, 2001.

KASTENSMIDT, Christopher. *A bandeira do elefante e da arara: livro de interpretação de papéis: edição expandida*. São Paulo: Devir, 2018.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo; tradução: Eduardo Rieche*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

RIYIS, Marcos Tanaka. *SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora*. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

ROCHA, João Cezar de Castro. Roger Chartier - *A força das representações: história e ficção*. Chapecó, SC: Argos, 2011.

RODRIGUES, Sonia. *Role playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *Gamificação em debate*. Organização de Lucia Santaella, Sérgio Nesteriuk, Fabricio Fava. – São Paulo: Blucher, 2018.

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