

Gamificação e Jogos no Ensino de História

Gamification and Games in the Teaching of History

Claudia Monteiro¹

1. Graduação, mestrado e doutorado em História. Docente da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste).

claumonteiro1983@gmail.com

Palavras-chave

Ensino de História
Fruição
Gamificação
Jogos Educativos

Keywords

Teaching of History
Flow
Gamification
Educational games

Resumo:

Este texto é uma reflexão sobre gamificação e o uso de jogos como um recurso no ensino de História, nossa intenção não é apenas diagnosticar ou demonstrar o quanto o jogo ou os elementos do jogo utilizados no ambiente da sala de aula proporcionam atenção, engajamento e aprendizado. Buscamos também entender os mecanismos que levam o aluno a se interessar tanto pela aula quando se utilizam jogos a ponto de ser praticamente uma unanimidade entre os professores a avaliação positiva sobre esse assunto, não apenas como uma experiência prazerosa e divertida, mas também que proporciona um aprendizado significativo.

Abstract:

This text is a reflection about the gamification and the use of games in the teaching of History. Our intention is to demonstrate how the game and the gamification developed in classroom environment provides attention, engagement and learning. Therefore we want to understand the mechanisms that lead the flow in students when games are used, to the point that teachers give a positive evaluation on this subject, not only as a pleasant and fun experience, but also as one that provides a meaningful learning.

Artigo recebido em: 07.02.2024.

Aprovado para publicação em: 28.02.2024.

INTRODUÇÃO

“Eles adoraram o jogo, pois foi uma aula bem diferenciada e a competição aflorou a discussão em sala, foi incrível.” Essa foi a frase de uma professora para descrever a experiência de utilização de um dos jogos educativos do site Canal Curta História em sua aula de História (<https://www.canalcurtahistoria.com>). Esse *feedback* capturou de maneira perfeita a razão de existência dos jogos educativos: atrair a atenção, despertar sentimentos e proporcionar uma completa imersão no processo de aprendizagem. Cabe ressaltar que normalmente é difícil ouvirmos o adjetivo “incrível” sendo utilizado para descrição de uma aula, porém, analisando os *feedbacks* sobre as aulas com jogos de aprendizagem, verificamos que a grande maioria revela uma reação positiva dos envolvidos, tanto dos professores quanto dos alunos.

Este texto é uma reflexão sobre gamificação e o uso de jogos como um recurso no ensino de História, mas nossa intenção não é apenas diagnosticar ou demonstrar o quanto o jogo desenvolvido para o ambiente da sala de aula proporciona atenção, engajamento e aprendizado. Buscamos também entender os mecanismos que levam o aluno a se interessar tanto pela aula quando se utiliza jogos ou a gamificação a ponto de ser praticamente uma unanimidade entre os professores a avaliação positiva sobre esse assunto, não apenas como uma experiência prazerosa e divertida, mas também que proporciona um aprendizado significativo.

Também gostaríamos de ressaltar que os jogos educativos são efetivos quando inseridos em um programa instrucional que devem incluir um antes e depois da aplicação do jogo, pois só isso garante uma aprendizagem efetiva. Outro ponto a destacar é que estaremos tratando nesse artigo sobre jogos de aprendizagem, ou seja, jogos destinados a desenvolverem novos conhecimentos dentro o currículo de ensino escolar de História e elaborados com essa finalidade e sobre a gamificação no ambiente de aprendizado. Os jogos de entretenimento que tratam de temas históricos (como games eletrônicos por exemplo) podem até ter como um efeito colateral o aprendizado, mas o seu objetivo ou meta principal não é esse e sim o entretenimento.

Como ponto de partida para a redação desse texto, temos nossa experiência com o desenvolvimento e a aplicação de jogos educativos de História tanto digitais como físicos, em projetos de extensão e ensino (como o projeto de extensão História em Jogo e o projeto de ensino Residência Pedagógica), da leitura do referencial teórico e bibliográfico sobre os jogos e aprendizagem e também de pesquisa realizada com cerca de 374 professores de História da rede pública e privada de todo o país que responderam ao nosso questionário sobre a experiência do uso de jogos no ensino de História e por último na experiência da disciplina ministrada sobre gamificação no curso de tecnólogo em Tecnologias Educacionais com ênfase em Humanidade da Unioeste (Universidade Estadual do Oeste do Paraná).

ENSINAR HISTÓRIA EM UM MUNDO MARCADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

De todas as áreas de conhecimento, a História e seu ensino talvez seja sempre a área mais suscetível às transformações na atualidade dada a relação intrínseca entre presente e passado na construção do conhecimento histórico. As mudanças tecnológicas na realidade contemporânea que rapidamente transforma tudo em passado nos impõe desafios redobrados. Talvez por isso, há entre os alunos uma maior incompreensão sobre as necessidades de estudar História e, vislumbrados por tantas novidades, não vêm um sentido pragmático na aprendizagem de História, por consequência, descartam sua legitimidade.

Devido às mudanças causadas especialmente pela popularização da Internet e dos *smartphones*, que geram impacto tanto na subjetividade quanto no comportamento das novas gerações, têm se ampliado cada vez mais a distância psicológica entre as gerações e não sem alguma razão nós, professores crescidos em uma época sem *smartphones*, nos sentimos cada vez mais afastados do universo dos nossos alunos.

O QUE ENSINAR E COMO ENSINAR NESSE CENÁRIO?

Durante muito tempo a discussão do ensino de História girou em torno da construção do currículo escolar e da relação intrínseca entre esse currículo e sua metodologia de ensino. Ainda estamos tratando desse mesmo assunto, mas devemos acrescentar às nossas preocupações a inclusão das novas tecnologias na sala de aula e a necessidade urgente de conseguir atingir o interesse de alunos hiperconectados em telas e desconectados da vida real. Esses alunos em geral têm dificuldades enormes de concentração para a leitura de textos mais complexos ou mesmo para assistir filmes e vídeos que tenham uma narrativa mais lenta e profunda.

Talvez para entendermos os adolescentes do século XXI seja necessário saber o que eles fazem em seus *smartphones*. De acordo com pesquisa TIC Kids Online Brasil 2022, realizada pela Unesco, com o apoio do CGI.br (Comitê Gestor da Internet) e conduzida pelo Cetic.br (Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação) e do NIC.br (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR), com crianças e adolescentes da faixa etária entre 9 e 17 anos, cerca de 92% são usuários de Internet no Bra-

sil. Dos usuários de Internet, 86% possuem perfis em redes sociais (o TikTok e o Instagram são as redes sociais mais utilizadas) e 96% acessam a internet principalmente pelo celular.

Geralmente assistem a vídeos curtíssimos, de alguns poucos segundos, que exigem uma atenção fragmentada. São atividades que não são passivas como assistir televisão, pois envolvem escolhas e desejos, porém o vício em “rolar a tela” do celular tem gerado impacto na capacidade de concentração e atenção das crianças e adolescentes expostos em demasia ao mundo digital a ponto de alguns neurologistas apontarem a redução de QI nas novas gerações devido à demasiada exposição aos computadores, smartphones e TVs. Segundo Michael Desmurget com tanto tempo dedicado às telas não sobra tempo para outras atividades que exigem criatividade, concentração e disciplina (DESMURGET, 2021).

Considerando os aspectos mencionados acima, especialmente as dificuldades cada vez maiores de concentração e de leitura, os recursos para o ensino de História precisam também ser diversificados incorporando-se novas ferramentas e metodologias que promovam o interesse e a atenção dos estudantes: é necessário que na aprendizagem sejamos capazes de promover engajamento e atenção semelhantes aos que as tecnologias promovem.

Nesse sentido as chamadas metodologias imersivas de aprendizagem podem ser uma possibilidade para o ensino de História: “As metodologias de imersão são conhecidas como formas de implementação dos processos de ensino e aprendizagem por intermédio de jogos/games em que a realidade pode ser substituída por cenários que interagem com o real e o imaginário dos participantes, permitindo-lhes assumirem papéis dentro das ações e atividades” (DALROT, 2021, p. 46).

O caráter narrativo e até mesmo literário do conhecimento historiográfico facilita sua ambientação em jogos. A indústria dos games de entretenimento já tem utilizado há tempos cenários, personagens e eventos históricos em seus produtos: são inúmeros os exemplos de jogos eletrônicos ambientados em algum período histórico e que fazem alusões a eventos e personagens da História, por exemplo, a conhecida e celebrada série de jogos do Assassin’s Creed (1).

Por que não explorar esse caráter da História que nos leva a imaginar cenários e personagens e inserir as possibilidades lúdicas da gamificação também no ensino de História?

Os jogos educativos podem ser ferramentas que promovem essa imersão ao propor aos estudantes um cenário histórico e ações que os personagens daquele cenário teriam vivido. Um exemplo disso é o jogo de tabuleiro Terra à Vista, elaborado em 2020 junto ao Programa Residência Pedagógica, subprojeto de História, da Unioeste, sobre o tema das Grandes Navegações desenvolvido para turmas de 7º ano do Ensino Fundamental seguindo os parâmetros da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) para o ensino de História. O arquivo em PDF desse jogo está disponibilizado gratuitamente ao público por meio do site Canal Curta História (www.canalcurtahistoria.com).

Esse jogo é composto por um tabuleiro, acessórios (um dado e 6 pinos) e cartas de perguntas, respostas e situações. O objetivo de aprendizagem é ensinar o tema das chamadas grandes navegações do século XV e XVI, seus aspectos sociais, econômicos e culturais. Utilizando como referência bibliográfica o livro “No tempo das especiarias”, de Fábio Pestana Ramos (2004) as cartas trazem fragmentos de fontes trabalhadas por esse autor, adaptando-os a uma linguagem lúdica.

Um exemplo é a carta que aborda o tema do problema do armazenamento de água. Devido aos imprevistos e atrasos das viagens como as calmarias e mudanças de rotas, a água tornava-se escassa causando desespero entre os marujos: “como na ocasião em que, por falta de água, um capitão mandou cozer arroz com a água do mar, provocando a morte de vinte e quatro pessoas” (RAMOS, 2004, p. 155).

Quando os alunos jogam vão conhecendo, através das cartas, o cotidiano dos marinheiros e os percausos vividos em alto-mar como a sede, a fome, as tempestades, os naufrágios, as calmarias, as doenças e rebeliões ocorridas nas embarcações.

Além disso a aplicação do jogo tem como consequência familiarizar os estudantes com a linguagem, com termos e eventos relacionados ao contexto das grandes navegações, como o nome dos instrumentos de orientação em alto-mar, das embarcações, das doenças que afligiam os marinheiros, dos itinerários, etc. O aluno estando imerso na dinâmica do jogo estará muito mais atento para a leitura das cartas, para responder e acertar questões e assim entender o contexto das navegações.

Figuras 1 e 2 – Jogo de tabuleiro Terra à Vista



Fonte: Fotografia do Jogo de tabuleiro Terra à Vista com cartas e acessórios e aplicação do mesmo jogo com a turma do 7º ano do Colégio Estadual Marechal Rondon, no dia 15 de setembro de 2023, em atividade do projeto Residência Pedagógica no município de Marechal Cândido Rondon, PR.

Por estar disponível para baixar na internet o jogo Terra à Vista já foi amplamente divulgado e utilizado, só de acessos na página específica do jogo, já temos contabilizado mais de 5 mil acessos e temos também muitos relatos de feedback sobre sua aplicação em sala de aula, como por exemplo da professora Caroline Bloch:

A ideia de usar o jogo do projeto Residência Pedagógica surgiu como uma forma de complementar e reforçar o conteúdo já estudado. O tema em questão fazia parte das grandes navegações e foi aplicado na turma do 7º ano. Ao aplicar o jogo para a turma ficou evidente o entusiasmo e o envolvimento, pois muitas vezes as aulas de História são muito teóricas e mesclar o conteúdo com metodologias lúdicas (neste caso o jogo) faz com que os alunos saiam um pouco da rotina e aprendam de outras formas (Fonte: relato de experiência da prof. Caroline Broch em 22/06/2021).

O jogo em si serve como ferramenta para estimular a curiosidade e o interesse sobre um assunto, ele é um suporte, mas a aprendizagem requer um trabalho adicional dirigida pelo professor da turma para desenvolver uma reflexão sobre o conhecimento daquela temática trabalhada e a relação entre o passado e o presente e os significados e impactos dos fatos históricos. Outro aspecto importante é o momento anterior ao

jogo que demanda do professor uma preparação da turma para que ela entre no “clima do jogo”, nesse sentido as reflexões sobre gamificação podem ser importante para entendermos o que significa isso.

GAMIFICAÇÃO E JOGOS NO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

Os jogos no ambiente de aprendizagem são chamados de jogos instrucionais ou educativos, esses jogos têm sua especificidade em relação aos jogos de entretenimento pois são elaborados dentro de um plano pedagógico embora façam utilização de elementos e narrativas lúdicas:

O objetivo final de um jogo de aprendizagem é permitir o alcance de algum tipo de resultado de aprendizagem enquanto o ‘jogador’ está envolvido ou imerso num processo de aprendizado. Jogos de aprendizagem com frequência se apoiam na abstração da realidade e num elemento de fantasia no processo de ensino (BOLLER & KAPP, 2018, p. 40).

Já a gamificação é a utilização de elementos do jogo (mecânica, estética, competição, placares, distintivos, etc.) para promover engajamento em algum ambiente de treinamento e aprendizado. É importante ressaltar que a gamificação não surgiu no ambiente escolar, mas sim empresarial, tanto que boa parte da bibliografia sobre esse assunto refere-se a treinamentos em recursos humanos, marketing, designer de games e administração de empresas. Porém, isso não impede de incorporar algumas das reflexões sobre gamificação a nossa pesquisa sobre metodologia de ensino de História.

De acordo com o resultado de uma meta-análise de Robert T. Hays sobre a aplicabilidade da gamificação na aprendizagem mencionada por Flora Alves (2015, p. 106-107), a inserção dos jogos em processos instrucionais deve servir como suporte e apoio e não como a instrução completa, pois os games são mais efetivos se estiverem inseridos em programas instrucionais que incluam *debriefing* e *feedback*. Ou seja, é preciso discutir e relatar a experiência após o jogo, ressaltar os elementos que apareceram, tirar dúvidas, esclarecer pontos mais complexos e só depois seguir adiante.

Ainda sobre a eficácia dos jogos na aprendizagem Boller & Kapp (2018, p. 42) também indicam várias meta-análises sobre esse tema que comparam resultados do método tradicional de ensino (como palestras e discussões) com o aprendizado com base em jogos demonstrando que o nível de conhecimento declarativo, o conhecimento processual e a retenção foram mais elevados nos grupos que utilizaram jogos como ferramentas.

Os resultados positivos com jogos tem um impacto maior especialmente no que se refere ao envolvimento emocional, uma das conclusões desses estudos é que “os resultados e impactos mais comumente registrados foram a aquisição de conhecimento/compreensão de conteúdos de caráter afetivos e motivacionais” (idem, p. 43).

Pensando os jogos físicos como o exemplo do jogo de tabuleiro Terra à Vista mencionado acima, além do aprendizado esses jogos, por serem coletivos, cumprem uma função importante na sala de aula por auxiliar a interação entre os estudantes e o desenvolvimento de habilidades sociais e de vínculos. O jogo cria um ambiente favorável a uma interação mais espontânea que também pode contribuir com a saúde mental dos estudantes, por isso os chamados jogos de sociedade (que se jogam coletivamente) são os preferidos pelos professores no ambiente de ensino.

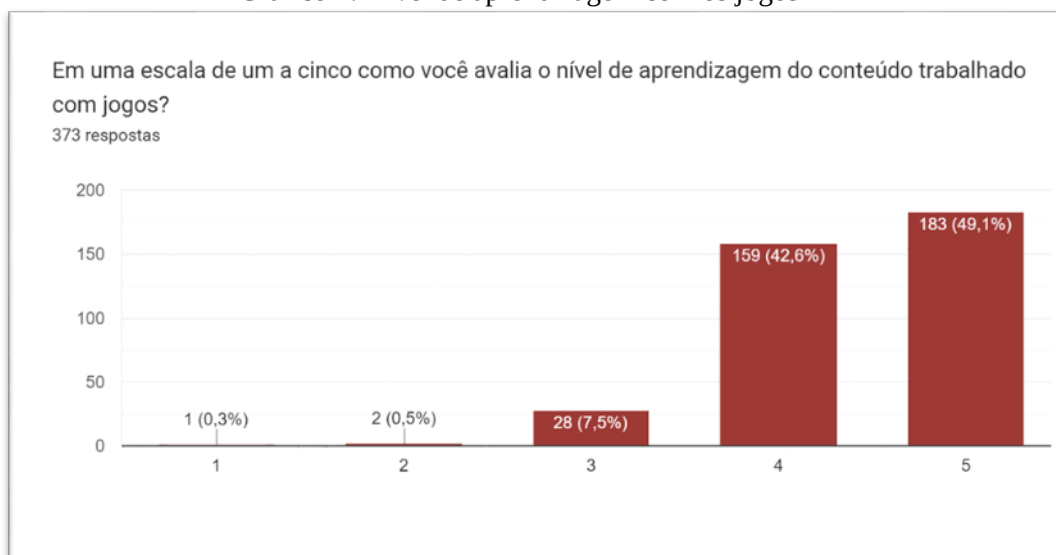
Quando perguntados sobre isso, de acordo pesquisa de opinião realizada através do Formulário Google (2) com cerca de 374 professores de História que atuam na rede pública e privada de ensino em nosso país,

88,7% dos professores de História que responderam ao nosso questionário preferem jogos coletivos e só 11,3% preferem jogos para serem jogados individualmente.

Considerando os dados dessa pesquisa, dos professores que responderam nosso formulário, um número bastante expressivo de 96% avaliaram os jogos como capazes de proporcionar um nível alto ou muito alto de atenção e engajamento nas aulas. Eis a resposta de alguns professores sobre isso: “[...]o jogo causou muita empolgação e engajamento dos alunos”, “[...] Foi interessante, produtivo e engajou os estudantes”, “[...] Já utilizei. Ajudou bastante os jogos. Consegui manter a atenção e participação dos alunos”.

Quando perguntados sobre a aprendizagem decorrente da utilização dos jogos educativos, 91,7% declararam que o aprendizado aumenta significativamente quando utilizam games como ferramenta: “São ótimos e permite que os alunos aprendam enquanto se divertem”.

Gráfico 1: Nível de aprendizagem com os jogos



Fonte: Pesquisa da autora através do formulário Google entre 02/08/2023 a 07/08/2023.

Partindo do pressuposto de que aprendemos com muito mais facilidade qualquer coisa quando estamos interessados ou motivados, um dos objetivos da inserção do jogo como ferramenta de ensino é justamente provocar esse interesse ou motivação. Por isso a arquitetura do jogo educativo deve ser construída e pensada para chamar a atenção do aluno para que ele voluntariamente participe do jogo, pois uma das características do jogo que o torna prazeroso e divertido é que ele seja uma atividade voluntária.

Huizinga descreve quatro características formais do jogo: a existência de regras, de uma delimitação espaço/temporal, de evasão da vida real e principalmente por ser uma atividade voluntária, jogamos porque queremos, nunca por obrigação: “o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade” (HUIZINGA, 2019, p. 9).

Para Jeferson Retondar não é necessariamente porque os indivíduos iniciam um jogo que eles estão de fato jogando. A adesão ao jogo pelo sujeito é indenficada por algo a mais:

O observador atento é capaz de identificar a voluntariedade do jogador no jogo quando ele começa a se envolver de fato com o universo imaginário que é construído e reforçado por ele. Seja através do personagem que ele incorpora momentaneamente (polícia, ladrão, herói,

vilão, pai, mãe, jogador), seja através dos traços do rosto, seja através da vibração do corpo, seja através da presença do suor, seja através dos gritos, seja através dos tiques, enfim, manifestações que traduzem a adesão emocional do indivíduo face àquilo que ele decidiu de fato realizar de maneira absorvente (RETONDAR, 2013, p. 19).

Quando aplicamos jogos em sala de aula, esses sinais apresentados por Retondar são bastante evidentes o que torna a experiência da aplicação do jogo marcante tanto para os professores quanto para os estudantes. Por ser permeado por afetividades, como empolgação, tensão, emoção, frustração, etc., a experiência de jogar fica marcada para o sujeito assim como o aprendizado do conteúdo trabalhado. Segundo Flora Alves, em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamificação estamos em busca de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados para aprenderem algo que impacte positivamente (ALVES, 2015, p. 41).

Ao serem perguntados sobre os vários aspectos dos jogos que mais chamam a atenção dos alunos, 83,4% dos professores destacaram a competitividade e a dinamicidade proporcionadas pelo jogo, 70% assinalaram a importância da apresentação visual (estética) do jogo, 53% assinalaram que a narrativa e a imaginação proporcionada pelos jogos chamam a atenção dos alunos.

Pensando em termos de motivação podemos dizer que a competitividade, a dinamicidade, a apresentação visual, a narrativa e a imaginação motivadas pelo jogo fazem parte da motivação intrínseca. A motivação intrínseca se refere a algo que acontece quando você se diverte tanto no percurso de uma viagem quando ao chegar em seu destino, ou seja, o aluno desfruta do processo e o faz porque é divertido. Já a motivação extrínseca é fruto do ambiente externo, uma recompensa que vem após o jogo. Partindo do referencial teórico da psicologia comportamental, a motivação extrínseca significa o reforço positivo, alguma recompensa posterior ao comportamento desenvolvido: pontos no jogo, subir de nível em um ranking, passar em uma fase, distintivos, uma medalha, um prêmio ou simplesmente ganhar o jogo (ALVES, 2015, p. 57).

Ainda sobre motivação e mecanismos de recompensas, um recurso que torna o andamento do jogo mais dinâmico é a utilização de recompensas inesperadas e que não dependem do desempenho do jogador mais sim da sorte. Um jogo digital de quiz, por exemplo, pode se tornar muito mais interessante e emocionante se além dos pontos pelo acerto das questões, os jogadores possam também tentar na sorte (por meio de dados ou roleta) ganhar mais pontos com o risco de perder esses pontos ganhos. Os mecanismos que dependem da sorte tiram um pouco a tensão pelo desempenho de acertar as respostas e tornam o jogo mais competitivo.

Um jogo que seja interessante e atraia a curiosidade do aluno precisa chamar a atenção inicialmente por seu aspecto visual, mas também pelo empenho do professor em criar um clima adequado para o jogo, se o professor não se mostrar empolgado com essa ferramenta dificilmente os alunos se empolgarão.

Em nossa pesquisa 97,3% dos professores acreditam que jogar proporciona maior interação social entre os alunos. Pelo lúdico o sujeito/jogador pode se afastar das amarras sociais (timidez, vergonha e estereótipos que tenha sobre si próprio) e se comportar de outra forma junto aos colegas de turma. Intervenções com jogos em sala de aula são surpreendentes porque sempre nos mostram lados escondidos de nossos alunos e essa abertura podem significar reforço de laços sociais que talvez não tivessem sido construídos se não fosse a experiência lúdica.

Jeferson Retondar observa que a evasão lúdica da realidade pode ser apropriada como um movimento onde o sujeito se afasta momentaneamente do real para encherá-lo melhor, ao retornar à realidade ela se mostra transformada, talvez mais leve e prazerosa depois desse momento de evasão (RETONDAR, p. 85).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é um elemento da cultura que está presente em todas as épocas de todas as sociedades e em qualquer lugar no mundo. Falar do jogo não é, portanto, moda, tampouco é novidade falar em jogos no ensino de História e na educação, pois a humanidade sempre aprendeu com jogos, mesmo que em rituais ou brincadeiras.

Porém, considerando as novidades tecnológicas de nosso contexto, há muito ainda que se fazer no âmbito da reflexão da gamificação como metodologia de aprendizagem e no desenvolvimento e elaboração de jogos como ferramentas para o ensino de História em diálogo com outras áreas de conhecimento como o designer gráfico e a computação, por exemplo. Também é preciso a ampliação da pesquisa sobre a eficiência do jogo como material didático considerando a bibliografia sobre psicologia do desenvolvimento cognitivo e emocional da criança e do adolescente, tema que não adentramos nesse texto.

O que apresentamos aqui foi uma reflexão preliminar que parte sobretudo da adesão e interesse de professores de História com os materiais desenvolvidos por nós e disponibilizados no site Canal Curta História e da experiência de elaboração e desenho desses jogos. Acreditamos que esse é um caminho promissor que abre possibilidades em relação ao mercado de trabalho do profissional formado em História e oferece soluções inovadoras para problemas enfrentados na sala de aulas pelos professores de História.

NOTAS

1. A série de videogame *Assassin's Creed* lançada em 2007 pela empresa Ubisoft conta ao todo com 13 jogos, cada um ambientado em períodos ou conjunturas diferentes da História: a Grécia Antiga, o Medievo, a Renascença, a Revolução Francesa, a Revolução Industrial, etc.
2. Pesquisa realizada pela ferramenta Formulários Google, entre os dias 02 e 07 de agosto de 2023, através da lista de contatos do site Canal Curta História. Foram enviados 4.372 e-mails, dos quais aproximadamente 374 pessoas abriram e responderam à pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras, um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS, 2015.
- BOLER, S. & KAPP, K. **Jogos para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. São Paulo: DVS, 2018.
- CETIC.BR. **TIC Kids online Brasil 2022**: Principais resultados. São Paulo, 03 de maio de 2023. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/analises/>>. Acesso em: 2024.
- DAROLT, V. (org.). **Gamificar em sala de aula**. Curitiba: CRV, p.46.
- DESMURGET, M. **A fábrica de cretinos digitais**: o perigo das telas para nossas crianças. São Paulo: Vestígio, 2021.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- RAMOS, F. P. **No tempo das especiarias**. São Paulo: Contexto, 2004.
- RETONDAR, J. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis: Vozes, 2013.